
ERNEST
CLINE
A NOVEL
READY
PLAYER
ONE
virtual
project

ERNEST CLINE

READY PLAYER ONE

Original: *Ready Player One* (2011)

Traducere din limba engleză:
MIHAI-DAN PAVELESCU

virtual-project.eu

NEMIRA

2016

Toți cei de vârsta mea își reamintesc unde erau și ce făceau când au auzit de competiție. Eu stăteam în bârlogul meu și mă uitam la desene animate, când videofeedul mi-a fost întrerupt de buletinul de știri, care a anunțat că James Halliday murise în timpul nopții.

Auzisem, bineînțeles, de Halliday. Toți auziseră. El era designerul de jocuri video responsabil pentru crearea lui SISAO, un joc multiplayer online, care crescuse treptat și devenise rețeaua globală de realitate virtuală pe care majoritatea omenirii o folosea acum zilnic. Succesul fără precedent al lui SISAO făcuse din Halliday unul dintre oamenii cei mai bogați din lume.

La început n-am putut înțelege motivul pentru care mass-media acordau atâta importanță decesului miliardarului. La urma urmelor, locuitorii Pământului aveau alte griji. Criza energetică actuală. Modificarea catastrofală a climei. Răspândirea foametei, sărăciei și bolilor. Numeroase războaie. Știți replica aia: „câini și pisici care conviețuiesc... isterie în masă!” În mod normal, newsfeedurile nu-ți întrerup sitcomurile și telenovelele interactive decât dacă s-a întâmplat ceva realmente major. Cum ar fi pandemia unui nou virus ucigaș sau alt oraș important care a dispărut într-un nor de forma unei ciuperci. Chestii tari, ca astea. Oricât de faimos ar fi fost Halliday, moartea lui ar fi trebuit să ocupe doar un segment mic din știrile serii, astfel încât masele nespălate să poată clătina invidios din capete, când crainicii anunțau suma indecent de mare ce va fi împărțită între moștenitorii bogătașului.

Dar asta era chiar șmecheria: James Halliday nu avea moștenitori.

Murise burlac la șaizeci și șapte de ani, fără rude în viață și, potrivit majorității relatărilor, fără măcar un singur prieten. Petrecuse ultimii cincisprezece ani în izolare autoimpusă, timp în care – dacă se putea da crezare zvonurilor – înnebunise complet.

Așa încât știrea realmente incredibilă din dimineața aceea de ianuarie, știrea care-i făcuse pe toți din Toronto până în Tokio să se înece cu cerealele de la micul dejun, se referise la conținutul testamentului lui Halliday și la soarta uriașei lui averi.

Halliday pregătise un mesaj video scurt, alături de instrucțiuni care să fie difuzate de mass-media mondiale după moartea sa.

În același timp aranjase ca o copie a clipului să fie expediată prin e-mail tuturor utilizatorilor de SISAO în aceeași dimineață. Îmi amintesc și acum piuitul electronic familiar care-i anunțase sosirea în Inboxul meu, la numai câteva secunde după ce văzusem acel prim buletin de știri.

Mesajul video era de fapt un film scurt, realizat cu multă grijă și intitulat *Invitația lui Anorak.* Un excentric faimos, Halliday nutrise toată viața o obsesie față de anii 1980, deceniul în care fusese el însuși adolescent, iar *Invitația lui Anorak* era ticsit cu referiri obscure la cultura pop a perioadei respective, aproape toate de neînțeles pentru mine la prima vizionare.

Materialul depășea cu puțin durata de cinci minute și în zilele și săptămânile următoare avea să devină filmul cel mai studiat din istorie, depășindu-l până și pe al lui Zapruder ca volum de analiză minuțioasă, cadru cu cadru. Întreaga mea generație avea să știe pe dinafară fiecare secundă a mesajului lui Halliday.

•

Invitația lui Anorak începe cu sunet de trompete, deschiderea unui cântec vechi intitulat „Dead Man’s Party”.

Cântecul se aude în primele secunde ale unui ecran complet negru, după care trompetelor li se alătură o chitară și atunci apare Halliday. Nu este însă un bătrân de șaizeci și șapte de ani, afectat de vârstă și boli, ci arată la fel ca pe coperta revistei *Time* în 2014: un bărbat înalt, zvelt și sănătos, abia trecut de patruzeci de ani, cu păr vâlvoi și ochelarii cu ramă de baga, care aveau să-i devină trăsătura distinctivă. Poartă de asemenea aceleași haine ca în fotografia de pe coperta *Time*: blugi decolorați și un tricou vintage Space Invaders.

Halliday se află la o seară de dans dintr-un liceu, într-o sală mare de sport. Este înconjurat de adolescenți ale căror haine, pieptănături și mișcări de dans arată că este sfârșitul anilor 1980.[1] Halliday dansează și el – ceva ce nimeni nu l-a văzut făcând în viața reală. Rânjind nebunește, se rotește în cercuri rapide, legănându-și brațele și capul în ritmul muzicii, și execută impecabil mișcările de dans specifice anilor 1980. Nu are însă o parteneră, ci dansează cu umbra sa, așa cum se spune.

---

[1] Analiza atentă a scenei relevă că toți adolescenții dinapoia lui Halliday sunt de fapt figuranți din diverse filme cu adolescenți regizate de John Hughes, care au fost decupate și lipite digital în video. (n. aut).

În colțul din stânga jos al ecranului apar pentru scurt timp câteva rânduri de text, care anunță numele formației, titlul cântecului, casa de discuri și anul lansării, ca și cum ar fi un vechi videoclip difuzat de MTV: Oingo Boingo, „Dead Man's Party", MCA Records, 1985.

Când încep versurile, Halliday simulează cântatul, continuând să se rotească: „Înțolit la patru ace,/ dar fără casă, drace!/ Pe umăr c-un leș greu./ Nu fugi, sunt eu..."

Se oprește brusc din dans și schițează din mâna dreaptă un gest de retezare, oprind muzica. Dansatorii și sala de sport dinapoia lui dispar, iar scena din jur se schimbă instantaneu.

Halliday stă într-un salon de pompe funebre, lângă un sicriu deschis.[2] În sicriu zace un al doilea Halliday, mult mai bătrân, cu corp atrofiat și devastat de cancer. Monede strălucitoare de un sfert de dolar îi acoperă pleoapele.[3]

Tânărul Halliday coboară ochii spre cadavrul său mai bătrân, simulând tristețea, după care se întoarce pentru a se adresa participanților la funeralii.[4] Pocnește din degete și în mâna dreaptă îi apare un pergament. Îl deschide cu o mișcare bruscă, iar sulul se derulează până la podea, întinzându-se apoi mai departe pe culoarul din față. El rupe al patrulea perete și începe să citească, adresându-se spectatorilor:

— Eu, James Donovan Halliday, fiind în deplinătatea facultăților mintale, am întocmit, fac public și declar că acesta este ultimul meu testament, care revocă orice alte testamente și codicile pe care le-am întocmit vreodată...

Continuă să citească, tot mai repede, parcurgând alte paragrafe de jargon legal, până ce vorbește atât de rapid, încât cuvintele sunt neinteligibile. Apoi se oprește brusc.

— S-o lăsăm baltă, spune el. Chiar și cu viteza asta, aș avea nevoie de o lună să citesc totul. Îmi pare rău s-o spun, dar nu dispun de timpul respectiv. Lasă pergamentul să-i cadă din mână și sulul piere într-o jerbă de praf auriu. O să vă zic doar punctele principale.

---

[2] Decorul provine de fapt dintr-o scenă din filmul *Școala tinerilor asasini* din 1989. Halliday pare să fi recreat digital decorul respectiv, după care s-a introdus în el. (n. aut.).

[3] Examinarea la înaltă rezoluție arată că ambele monede au fost emise în 1984. (n. aut).

[4] Toți participanții sunt de fapt actori și figuranți din aceeași scenă din *Școala tinerilor asasini*. În ultimele rânduri sunt clar vizibili Wynona Ryder și Christian Slater. (n. aut.).

Salonul de pompe funebre dispare și scena se schimbă iarăși. Halliday stă acum în fața ușii imense a sălii de tezaur dintr-o bancă.

— Întreaga mea avere, incluzând un pachet majoritar de acțiuni în compania mea Gregarious Simulation Systems, va fi plasată într-un cont temporar *escrow* până la satisfacerea unei singure clauze pe care am stipulat-o în testament. Prima persoană care va satisface clauza respectivă va moșteni întreaga mea avere, evaluată actualmente la peste două sute patruzeci de miliarde de dolari.

Ușa se deschide și Halliday intră în sala de tezaur. Interiorul acesteia este enorm și conține o stivă de lingouri din aur de mărimea unei case.

— Ăsta-i cașcavalul pe care-l scot la bătaie, rânjește el larg. Ce dracu', nu-l poți duce cu tine-n mormânt, nu?

Se reazemă de lingouri și obiectivul videocamerei se apropie mult de chipul lui.

— Sunt convins că vă-ntrebați ce trebuie să faceți ca să puneți mâinile pe tot mălaiul ăsta? Țineți-vă bine, puștilor! Acuși o s-ajungem la asta...

Face o pauză dramatică și fața lui capătă expresia unui copil gata să dezvăluie un secret foarte mare.

Halliday pocnește din nou din degete și sala tezaurului dispare. În aceeași clipă el se metamorfozează într-un băiețel cu pantaloni de velur maro și tricou decolorat, imprimat cu *Păpușile Muppets*[5]. Se află într-un living ticsit, cu mochetă portocaliu-închis, pereți lambrisați și decor kitsch de la sfârșitul anilor 1970. Un televizor Zenith cu diagonala de 53 de centimetri se găsește în apropiere; este conectat la o consolă de jocuri Atari 2600.

— Asta a fost primul meu sistem de jocuri video, spune Halliday cu glăscior de copil. Un Atari 2600. L-am căpătat de Crăciun în 1979.

Se așază în fața consolei, ia un joystick și începe să se joace.

— Ăsta era jocul meu favorit, arată el din bărbie spre ecranul televizorului, unde un pătrățel trece printr-o succesiune de labirinturi simple. Se numea *Adventure* și, ca multe din primele jocuri video, era conceput și programat de o singură persoană.

---

[5] Halliday arată acum exact ca într-o fotografie de școală făcută în 1980, la vârsta de opt ani. (n. aut).

Însă pe atunci Atari refuza să recunoască public contribuția programatorilor săi, așa că numele creatorului jocului nu apare de fapt nicăieri.

Pe ecranul televizorului, vedem cum Halliday folosește o sabie pentru a ucide un dragon roșu, deși din cauza graficii primitive de rezoluție redusă a jocului, pare mai degrabă că un pătrat folosește o săgeată ca să înjunghie o rață diformă.

— De aceea tipul care a creat Adventure, un bărbat pe nume Warren Robinett, a decis să-și ascundă numele chiar în interiorul jocului. El a ascuns o cheie în unul dintre labirinturi. Dacă găseai cheia, care era un punct cenușiu și mic cât un pixel, o puteai folosi ca să intri într-o cameră secretă unde Robinett își ascunsese numele.

Pe televizor, Halliday își conduce eroul pătrățel în camera secretă a jocului și în centrul ecranului apar cuvintele CREAT DE WARREN ROBINETT.

— Acesta, spune el indicându-l cu respect autentic, a fost primul „ou de Paște” dintr-un joc video. Robinett l-a ascuns în codul jocului său fără să spună nimănui, iar Atari a produs și a livrat *Adventure* în toată lumea fără să știe de camera secretă. Compania a aflat de existența oului de Paște abia după câteva luni, când puști de peste tot au început să-l descopere. Eu am fost unul dintre puștii aceia, iar găsirea oului de Paște al lui Robinett a însemnat una dintre cele mai *cool* experiențe de jocuri video din viața mea.

Băiețelul Halliday lasă joystickul și se ridică. În același timp, livingul pălește și decorul se schimbă iarăși. Halliday stă acum într-o peșteră semiîntunecată, pe ai cărei pereți umezi pâlpâie lumină provenită de la torțe nevăzute. Aspectul i s-a modificat de asemenea, întrucât s-a metamorfozat în faimosul lui avatar din SISAO, Anorak – un vrăjitor înalt, în mantie, cu o versiune ceva mai arătoasă a chipului adultului Halliday (minus ochelarii). Anorak poartă celebra lui mantie neagră, cu emblema avatarului (majuscula „A” scrisă de mână) brodată pe ambele mâneci.

— Înainte de a muri, spune Anorak cu glas mult mai gros, am creat propriul meu ou de Paște și l-am ascuns în interiorul celui mai popular joc video al meu: SISAO. Primul care-l va găsi va moșteni întreaga mea avere.

Altă pauză dramatică.

— Oul este bine ascuns. Nu l-am lăsat pur și simplu sub o piatră, pe undeva. Ați putea spune că-i încuiat într-un seif, care-i îngropat într-o cameră secretă, care-i ascunsă în centrul unui labirint aflat undeva – ridică un deget și-și atinge tâmpla dreaptă – aici. Dar nu vă speriați. Am plasat unele indicii ici, colo, pentru ca toți să poată porni cu șanse egale. Iar acesta este primul.

Anorak face un gest măreț din mâna dreaptă și în fața lui apar, rotindu-se lent, trei chei. Par să fie făcute din bronz, jad și cristal transparent. În timp ce cheile se rotesc, Anorak recită o strofă, iar versurile apar cu litere de foc pe rând, pentru scurt timp, în partea de jos a ecranului:

Trei chei ascunse deschid trei porți tăinuite
Unde veți fi testați pentru talente explicite
Și supraviețuitorii acestor strâmtori deosebite
Vor ajunge la Sfârșitul cu răsplăți fericite.

Când termină, cheile de jad și cristal dispar, lăsând-o doar pe cea de bronz, care atârnă acum pe un lanț la gâtul lui Anorak.

Obiectivul videocamerei îl urmează pe vrăjitor, care se întoarce și continuă prin peștera întunecată. După câteva secunde, ajunge la două uși masive din lemn încastrate în peretele din piatră al peșterii. Ușile sunt întărite cu oțel, iar în suprafețele lor sunt sculptați dragoni și scuturi.

— N-am putut testa jocul acesta, așa că mă-ntreb dacă nu cumva am ascuns nițel prea bine oul meu de Paște. Poate că va fi prea dificil de găsit. Nu știu sigur… Dacă așa stau lucrurile, acum este prea târziu să mai schimb ceva. Așa că… vom vedea.

Anorak deschide ușile duble și dezvăluie o vistierie imensă, plină cu mormane de monede din aur sclipitor și pocale incrustate cu pietre prețioase.[6] După aceea trece pragul, se întoarce cu fața la spectatori și depărtează brațele pentru a ține deschise ușile uriașe[7].

---

[6] Halliday arată acum exact ca într-o fotografie de școală făcută în 1980, la vârsta de opt ani. (n. aut).

[7] Analiza dezvăluie zeci de obiecte ciudate ascunse în maldărele de comori, cele mai notabile fiind câteva home computere vechi (un Apple De, un Commodore 64, un Atari 800XL și un TRS-80 Color Computer 2), zeci de controlere pentru jocuri video și o mulțime de sisteme de jocuri, și sute de zaruri poliedrice de felul celor utilizate în vechile jocuri boardgame și role-playing. (n. aut.).

— Așa că fără alte flecăreli, anunță el, să-nceapă vânătoarea pentru oul de Paște al lui Halliday!

Dispare apoi într-o explozie de lumină, lăsând spectatorii să privească prin ușile deschise spre mormanele de comori sclipitoare dinapoia lor.

După care ecranul se întunecă.

•

La sfârșitul clipului video, Halliday a inclus un link spre site-ul lui personal, care s-a schimbat complet în dimineața morții sale. Mai bine de un deceniu acolo nu existase decât o scurtă animație în buclă, care-i arăta avatarul Anorak, gârbovit deasupra unei mese de lucru zgâriate dintr-o bibliotecă medievală, amestecând poțiuni și examinând tomuri prăfuite, cu vrăji; pe peretele din spatele lui se întrezărea pictura mare a unui dragon negru.

Însă acum animația aceea dispăruse și în locul ei apăruse o listă de punctaje, precum cele de pe vechile aparate de jocuri video operate cu monede. Lista avea zece poziții numerotate și în dreptul fiecăreia se aflau inițialele JDH – James Donovan Halliday – urmate de șase zerouri. Lista aceea de punctaje a devenit rapid cunoscută drept „Clasamentul”.

Imediat sub Clasament se afla o pictogramă reprezentând o cărțulie legată în piele, care era un link pentru descărcarea gratuită a unui exemplar din *Almanahul lui Anorak,* o culegere de sute de intrări de jurnal nedatate ale lui Halliday. *Almanahul* avea peste o mie de pagini, însă conținea puține detalii despre viața personală a lui Halliday sau despre activitățile sale zilnice. Majoritatea intrărilor erau comentariile lui despre diverse jocuri video clasice, romane science-fiction și fantasy, filme, albume BD și cultură pop a anilor 1980, amestecate cu diatribe ironice, care înfierau de toate, de la religia organizată, la sucuri fără zahăr.

„Vânătoarea”, așa cum a ajuns să fie cunoscută competiția, s-a infiltrat repede în cultura globală. Aidoma câștigării loteriei, găsirea oului de Paște al lui Halliday a devenit un vis popular printre adulți și copii deopotrivă. Era un joc pe care-l putea juca oricine și, la început, s-a părut că nu exista un mod corect sau incorect de a-l juca. *Almanahul lui Anorak* părea să indice doar că pentru găsirea oului ar fi fost esențială familiaritatea cu diversele obsesii ale lui Halliday, ceea ce a dus la un interes

mondial față de cultura pop a anilor 1980. La cincizeci de ani după terminarea deceniului, filmele, muzica, jocurile și modele anilor 1980 au revenit în actualitate. Până în 2041 se purta din nou tunsoarea cu țepi și blugii prespălați, iar reinterpretările hiturilor din anii 1980 de către formații contemporane dominau topurile muzicale. Oameni care fusese adolescenți în perioada aceea și care se apropiau acum de bătrânețe trăiau senzația stranie de a vedea modele și curentele tinereții lor îmbrățișate și studiate de nepoți.

S-a născut o nouă subcultură, compusă din milioane de indivizi care își dedicau acum toate momentele libere ale vieții căutării oului lui Halliday. La început ei au fost cunoscuți simplu ca „egg hunters”/ „vânătorii oului”, dar denumirea s-a transformat iute în porecla „gunteri”.

În primul an al Vânătorii, era la modă să fii gunter și aproape toți utilizatorii de SISAO pretindeau calitatea respectivă.

La prima comemorare a decesului lui Halliday, agitația din jurul competiției începuse să se destrame. Trecuse un an și nimeni nu găsise nimic. Nici măcar o singură cheie sau poartă. O parte a problemei o reprezenta dimensiunea în sine a lui SISAO. Acesta conținea mii de lumi simulate în care puteau fi ascunse cheile, iar un gunter putea avea nevoie de ani întregi pentru examinarea amănunțită a uneia singure.

În ciuda gunterilor „profesioniști”, care se lăudau zilnic pe bloguri că se apropiau de o descoperire importantă, adevărul a devenit treptat clar: Nimeni nu știa de fapt cu exactitate ce anume căuta sau de unde să înceapă căutarea.

A mai trecut un an.

Și încă unul.

Tot nimic.

Publicul obișnuit și-a pierdut interesul față de competiție. Oamenii au început să presupună că totul nu era decât o farsă bizară regizată de un bogătaș nebun. Alții credeau că și dacă oul ar fi existat într-adevăr, nimeni n-avea să-l găsească vreodată. Între timp SISAO a continuat să evolueze și să crească în popularitate, protejată împotriva tentativelor de preluare și a contestărilor legale de către termenii blindați ai testamentului lui Halliday și de armata de avocați în grija căreia lăsase administrarea averii sale.

Oul de Paște al lui Halliday a intrat treptat în domeniul legendelor urbane și gunterii tot mai puțini au devenit încetul cu încetul obiectul ridiculizărilor. În fiecare an, la aniversarea decesului lui Halliday, crainicii de știri anunțau ironic totala lipsă a oricărui progres. Și în fiecare an, tot mai mulți gunteri abandonau, concluzionând că Halliday făcuse într-adevăr imposibil de găsit oul.

Și a mai trecut un an.

Și încă unul.

Apoi, în seara de 11 februarie 2045, numele unui avatar a apărut pe prima poziție a Clasamentului, unde a putut fi văzut de toată lumea. După cinci ani, Cheia de Bronz fusese găsită de un puști de optsprezece ani, care locuia într-un camping de rulote de la periferia lui Oklahoma City.

Puștiul acela am fost eu.

Zeci de cărți, desene animate, filme și seriale TV au încercat să relateze povestea celor ce s-au întâmplat în continuare, dar absolut toate au conținut erori. De aceea vreau să pun lucrurile la punct, o dată și pentru totdeauna.

NIVELUL UNU

„Viața este în majoritatea timpului un rahat.
Doar jocurile video o fac suportabilă.”

Almanahul lui Anorak,
capitolul 91, versetele 1-2

0001

Am fost trezit de sunete de arme de foc într-o stivă vecină, împușcăturile au fost urmate de câteva minute de strigăte și zbierete înăbușite, apoi tăcere.

Împușcăturile nu erau neobișnuite în locurile astea, totuși m-au zguduit. Știam că probabil nu voi reuși să mai adorm, așa că am decis să-mi petrec orele rămase până în zori împrospătându-mi memoria cu câteva jocuri clasice operate cu monede. *Galaga,* Defender, Asteroids. Jocurile acestea erau dinozauri digitali care deveniseră obiecte de muzeu cu mult înaintea nașterii mele. Eram însă un gunter, așa că nu le consideram antichități bizare cu rezoluție mică. Pentru mine erau artefacte sacre. Piloni ai panteonului. Când jucam clasicele, o făceam cu o reverență hotărâtă.

Eram ghemuit într-un sac de dormit vechi în colțul spălătoriei minuscule a rulotei, în spațiul dintre perete și uscător. Nu eram primit cu brațele deschise în camera mătușii mele, aflată de cealaltă parte a holului, ceea ce era perfect pentru mine. Preferam oricum să mă retrag în spălătorie. Era cald, îmi îngăduia o intimitate limitată, iar recepția wireless nu era foarte proastă. Și, ca o bonificație, încăperea mirosea a detergent lichid și a balsam de rufe. Restul rulotei duhnea a urină de pisici și sărăcie lucie.

În majoritatea timpului dormeam în bârlogul meu, dar în ultimele nopți temperatura coborâse sub zero grade și oricât de

mult aș fi detestat să stau la mătușă-mea, tot era mai bine decât să mor de frig.

În rulota mătușii trăiau cincisprezece persoane. Ea ocupa cel mai mic dintre cele trei dormitoare. Familia Deppert locuia în dormitorul adiacent, iar familia Miller stătea în dormitorul mare din capătul holului. Erau șase și plăteau cota principală din chirie. Rulota noastră nu era la fel de aglomerată precum celelalte din stive. Avea lățime dublă. Loc destul pentru toți.

Mi-am scos laptopul și l-am activat. Era o fierătanie masivă și grea, veche de aproape zece ani. Îl găsisem într-o pubelă dinapoia mallului în aer liber care fusese abandonat de cealaltă parte a autostrăzii. Izbutisem să-l readuc la viață, înlocuindu-i memoria sistemului și reîncărcând sistemul de operare din epoca de piatră. Potrivit standardelor actuale, procesorul era mai lent ca un melc, însă perfect pentru nevoile mele. Laptopul îmi slujea ca bibliotecă portabilă pentru documentare, sală de jocuri video și sistem home cinema. Hard diskul îi era plin cu cărți vechi, filme, episoade din seriale TV, fișiere muzicale și aproape toate jocurile video produse în secolul al XX-lea.

Am inițializat emulatorul și am selectat Robotron: 2084, unul dintre jocurile mele favorite din toate timpurile. Întotdeauna îmi plăcuse ritmul lui frenetic și simplitatea brutală. Robotron însemna exclusiv instincte și reflexe. Jocurile video vechi îmi limpezeau întotdeauna mintea și mă relaxau. Dacă mă simțeam deprimat sau frustrat de soarta mea, era suficient să apăs butonul Player One și grijile îmi dispăreau instantaneu, când mintea mi se focusa asupra neîncetatului măcel pixelat de pe ecranul din față. Acolo, în interiorul universului bidimensional al jocului, viața era simplă: *Tu împotriva mașinii. Te deplasezi cu mâna stângă, tragi cu mâna dreapta și încerci să rămâi cât mai mult timp în viață.*

Am petrecut câteva ore, mitraliind val după val de Brains, Speroids, Quarks și Hulks în nesfârșita mea bătălie de *Salvarea ultimei familii de oameni*! Până la urmă însă am început să am crampe la degete și să-mi pierd ritmul. Când se întâmpla așa la nivelul ăsta, situația se deteriora rapid. În câteva minute mi-am terminat toate viețile suplimentare și pe ecran au apărut cuvintele cele mai detestate de mine: GAME OVER.

Am închis emulatorul și am început să răsfoiesc fișierele video. În ultimii cinci ani descărcasem toate filmele, serialele TV

și desenele animate menționate în *Almanahul lui Anorak.* Bineînțeles încă nu le vizionasem pe toate. Așa ceva ar fi durat probabil decenii.

Am selectat un episod din *Legături de familie,* un sitcom din anii 1980 despre o familie din clasa mijlocie care trăia în mijlocul statului Ohio. Îl descărcasem pentru că serialul se numărase printre favoritele lui Halliday și mă gândisem că putea exista o șansă ca vreun indiciu asociat Vânătorii să poată fi ascuns într-un episod. Serialul mă fascinase imediat și de acum urmărisem de mai multe ori toate cele 180 de episoade. Părea că nu mă pot plictisi niciodată de ele.

Stând singur în întuneric și privind serialul pe laptop, mă pomeneam mereu imaginându-mi că *eu însumi* trăiam în locuința aceea caldă și luminoasă și că oamenii aceia înțelegători și zâmbitori erau familia *mea.* Că în lume nu exista nimic atât de rău încât să nu poată fi rezolvat până la sfârșitul unui singur episod de o jumătate de oră (sau poate unul alcătuit din două părți, dacă era ceva realmente serios).

Viața mea de familie nu semănase nici măcar pe departe cu cea descrisă în *Legături de familie* și probabil că de aceea iubeam așa mult serialul. Fusesem singurul copil a doi adolescenți, ambii refugiați, care se întâlniseră în stivele unde crescusem eu. Nu mi-l amintesc pe tata. Pe când aveam doar câteva luni, fusese împușcat și ucis în vreme ce jefuia o băcănie în timpul unei pene de curent. Tot ce știam realmente despre el era că-i plăcuseră BD-urile. Într-o cutie cu obiecte de-ale lui găsisem câteva stickuri vechi de memorie, care conțineau colecțiile complete ale revistelor *The Amazing Spider-Man, The X-Men* și *Green Lantern.* Mama îmi spusese odată că tata îmi dăduse un nume aliterativ, Wade Watts, deoarece credea că suna ca identitatea secretă a unui supererou. Ca Peter Parker sau Clark Kent. Când am aflat asta, m-am gândit că fusese un tip cool, indiferent de felul cum murise.

Maică-mea, Loretta, mă crescuse singură. Locuiserăm într-o rulotă mică, în altă parte a stivelor. Ea avea două joburi cu program complet în SISAO, unul ca telemarketer, celălalt ca însoțitoare într-un bordel online. Mă obliga să mă culc noaptea cu dopuri în urechi, ca să n-o aud în camera vecină vorbind obscenități cu clienți de pe alte fusuri orare. Însă dopurile nu

funcționau prea bine, așa că preferam să vizionez filme vechi, cu sonorul dat cât mai tare.

Am cunoscut SISAO de la o vârstă fragedă, pentru că mama îl folosea ca babysitter virtual. Imediat ce am fost îndeajuns de mare ca să port vizor și mănuși haptice, ea m-a ajutat să-mi creez primul avatar SISAO. După aceea m-a pus într-un colț și a revenit la muncă, lăsându-mă să explorez o lume complet nouă, foarte diferită de cea pe care o cunoscusem până atunci.

Din momentul acela, am fost mai mult sau mai puțin crescut de programele educaționale interactive SISAO, pe care orice puști le putea accesa gratuit. Am petrecut o parte importantă a copilăriei într-o simulare de realitate virtuală a lui Sesame Street, cântând alături de păpuși Muppets prietenoase și jucând jocuri interactive, care m-au învățat să merg, să vorbesc, să adun, să scad, să citesc, să scriu și să partajez. După ce am stăpânit abilitățile acestea, nu mi-a trebuit mult să descopăr că SISAO era de asemenea cea mai mare bibliotecă publică din lume, unde chiar și un puști lefter ca mine avea acces la toate cărțile scrise vreodată, la toate cântecele înregistrate vreodată și la toate filmele, serialele TV, jocurile video și operele de artă create vreodată. Acolo erau adunate și mă așteptau cunoștințele, arta și divertismentele din toată civilizația umană. Însă obținerea accesului la informațiile acelea s-a dovedit a fi o blagoslovire cu două fețe. Pentru că atunci am aflat adevărul.

•

Poate că experiențele prin care ați trecut voi au diferit de ale mele… nu știu. Pentru mine, dezvoltarea ca ființă umană pe planeta Pământ în secolul al XXI-lea a însemnat un adevărat șut în bot. Existențial vorbind.

În copilărie, lucrul cel mai rău a fost că nimeni nu mi-a spus adevărul despre situația mea. Ba chiar dimpotrivă. Și, desigur, eu am crezut ce mi s-a spus, pentru că eram copil și nu aveam habar. Iisuse, creierul nici măcar nu-mi ajunsese încă la mărimea completă și atunci cum mi-aș fi putut da seama când mă mințeau adulții?

De aceea am înghițit toate aiurelile despre vremurile întunecate pe care mi le-au băgat pe gât. A trecut un timp. Am mai crescut puțin și, treptat, am început să înțeleg că aproape *toți* mă mințiseră despre aproape *tot* încă din clipa când ieșisem din uterul mamei.

Aceea a fost o revelație alarmantă.

Mi-a cauzat probleme de încredere mai târziu în viață.

Am început să deduc adevărul hâd de îndată ce am pornit să explorez bibliotecile gratuite din SISAO. Informațiile erau acolo și mă așteptau, ascunse în cărți vechi scrise de oameni care nu se temeau să fie sinceri. Artiști, savanți, filosofi și poeți, dintre care destui muriseră de mult. Când am citit cuvintele lăsate de ei în urmă, am început finalmente să pricep situația. Situația mea. Situația *noastră.* Ceea ce majoritatea oamenilor numea „condiția umană”.

Veștile nu erau bune.

Regretam că nimeni nu-mi spusese adevărul direct și de la bun început, imediat ce fusesem destul de mare ca să-l înțeleg. Regretam că nimeni nu-mi spusese pur și simplu:

— Uite care-i treaba, Wade. Tu ești ceva numit „ființă umană”. Asta-nseamnă în realitate un fel de animal inteligent. Ca toate celelalte animale de pe planeta asta, noi provenim dintr-un organism monocelular care a trăit cu milioane de ani în urmă. Asta s-a întâmplat printr-un proces numit evoluție și mai târziu vei afla mai multe despre el. Crede-mă, însă, ăsta-i felul în care am ajuns toți aici. Dovezile respective există peste tot, îngropate în roci. Povestea asta ai auzit-o? Despre felul cum toți am fost creați de un gagiu super-puternic pe nume Dumnezeu, care trăiește sus în cer? O vrajă totală. Toată chestia cu Dumnezeu nu-i decât un basm străvechi pe care oamenii l-au spus unii altora de mii de ani. Noi l-am născocit. Ca pe Moș Crăciun și iepurașul de Paște.

Și că tot veni vorba... nu există nici Moș Crăciun, nici iepurașul de Paște. Și ei sunt tot vrajă. Îmi pare rău, puștiule. Acceptă situația.

Probabil că te-ntrebi ce s-a-ntâmplat înainte ca tu să ajungi aici. Ei bine, s-au întâmplat al naibii de multe. Odată ce am evoluat în oameni, lucrurile au devenit destul de interesante. Am înțeles cum să ne creștem hrana și să domesticim animale, pentru a nu fi nevoiți să petrecem tot timpul vânând. Triburile noastre au devenit mai mari și ne-am răspândit pe toată planeta ca un virus de neoprit. Apoi, după ce am purtat între noi mai multe războaie pentru pământuri, resurse și zeii pe care-i născociserăm tot noi, am izbutit până la urmă să ne organizăm toate triburile într-o „civilizație globală”. Dar, cu toată

sinceritatea, n-a fost chiar așa bine organizată, sau civilizată, și am continuat războaiele între noi. În același timp însă am creat știința, ceea ce ne-a ajutat să dezvoltăm tehnologia. Am izbutit chiar să inventăm niște chestii incredibile pentru o ceată de maimuțe spâne. Computere. Medicină. Lasere. Cuptoare cu microunde. Inimi artificiale. Bombe atomice. Ba chiar am trimis câțiva tipi pe Lună și i-am adus înapoi. Am creat de asemenea o rețea de comunicații globală, care ne permite să vorbim între noi, în toată lumea, tot timpul. Impresionant, este?

Acum însă vin și veștile rele. Civilizația noastră globală a fost însoțită de costuri uriașe. Pentru a o clădi am avut nevoie de foarte multă energie, pe care am obținut-o din arderea combustibililor fosili, care proveneau din plante și animale moarte și îngropate adânc în sol. Am consumat majoritatea combustibililor acelora înainte ca tu s-ajungi aici, iar acum au dispărut aproape complet. Asta-nseamnă că nu mai avem destulă energie pentru a ne asigura funcționarea civilizației în ritmul dinainte. Ca atare a trebuit să reducem consumul. Și încă masiv. Am numit asta criza energetică globală și durează de ceva vreme.

De asemenea, s-a dovedit că arderea combustibililor ălora fosili a avut niște efecte secundare foarte neplăcute, cum ar fi creșterea temperaturii planetei și distrugerea mediului. Așa că acum calotele polare se topesc, nivelul oceanelor crește și vremea este dată complet peste cap. Plante și animale mor pe capete și tot mai mulți oameni flămânzesc și n-au locuințe. Și continuăm să purtăm războaie între noi, în principal pentru puținele resurse care ne-au mai rămas.

În esență, puștiule, asta-nseamnă că viața este mult mai dură decât obișnuia să fie în Vremurile Bune De Altădată, înainte să te fi născut tu. Pe atunci lucrurile erau impresionante, dar acum sunt înfricoșătoare. Ca să fiu sincer, viitorul nu pare prea strălucitor. Te-ai născut într-o perioadă cam de rahat a istoriei. Și se pare că de-acum înainte situația se va-nrăutăți întruna. Civilizația umană este în „declin”. Unii spun chiar că este în „colaps”.

Probabil că te-ntrebi ce se va-ntâmpla cu tine. Asta-i ușor. Ți se va-ntâmpla același lucru care s-a întâmplat tuturor oamenilor care au trăit vreodată. Vei muri. Toți murim. Asta-i soarta.

Ce se-ntâmplă când mori? Ei bine, nu suntem complet siguri, totuși dovezile sugerează că nu se-ntâmplă *nimic.* Ești pur și simplu mort, creierul încetează să-ți mai funcționeze și nu mai exiști ca să pui întrebări sâcâitoare. Care-i realitatea despre poveștile pe care le-ai auzit? Despre ajungerea într-un loc minunat numit „rai”, unde nu mai există durere sau moarte și unde trăiești veșnic într-o stare de perpetuă fericire? Tot vrajă absolută. Ca și toate chestiile alea despre Dumnezeu. Nu există dovezi despre rai și n-au existat niciodată. Tot noi am născocit-o și pe asta. Iluzii. Așa că acum va trebui să-ți trăiești restul vieții știind că vei muri într-o bună zi și vei dispărea pentru totdeauna.

Îmi pare rău.

•

Bun, dacă mă gândesc mai bine poate că onestitatea nu-i totuși cea mai bună politică. Poate că nu-i o idee grozavă să-i spui unui nou-sosit că s-a născut într-o lume de haos, durere și sărăcie, la timp pentru a vedea cum totul se face praf. Am descoperit toate astea treptat, în decursul câtorva ani, și tot m-au făcut să-mi vină să m-arunc în cap de pe un pod.

Din fericire aveam acces la SISAO, ceea ce era similar cu existența unei uși de evadare într-o realitate mai bună. SISAO mi-a păstrat sănătatea mintală. Mi-a fost teren de joacă și școală pregătitoare, un loc fermecat unde totul era posibil.

SISAO este decorul celor mai fericite amintiri din copilăria mea. Când mama nu trebuia să lucreze, ne logam simultan și jucam jocuri sau mergeam împreună în aventuri interactive. Era nevoită să mă oblige să mă deloghez în fiecare seară, fiindcă nu mai voiam să revin în lumea reală. Fiindcă lumea reală era oribilă.

N-am învinuit-o niciodată pe mama pentru felul cum erau lucrurile. Ea era o victimă a sorții și circumstanțelor crude, ca toată lumea. Generația ei suferise cel mai rău. Ea se născuse într-o lume a plenitudinii, după care văzuse cum totul pierea încetișor. Mai mult ca orice îmi amintesc că-mi părea rău pentru ea. Era permanent deprimată și drogurile erau unicul lucru care-i plăcea realmente. Bineînțeles, tot ele au și ucis-o până la urmă. Aveam unsprezece ani când și-a injectat o doză dintr-un lot prost și a murit pe amărâta noastră de canapea extensibilă în timp ce asculta muzică la un player vechi de MP3-uri pe care-l reparasem și i-l făcusem cadou de Crăciun.

După aceea a trebuit să mă mut cu sora ei, Alice. Mătușa Alice nu m-a luat din bunătate sau din responsabilitate familială, ci pentru a obține voucherele alimentare suplimentare pe care guvernul mi le dădea lunar. În majoritatea timpului trebuia să-mi fac rost singur de mâncare. Asta nu era de obicei o problemă, fiindcă aveam talentul de a găsi și repara computere vechi și console SISAO stricate, pe care le vindeam caselor de amanet sau cu care făceam troc pentru vouchere alimentare. Câștigam destul cât să nu flămânzesc, ceea ce însemna mai mult decât puteau spune destui dintre vecinii mei.

În anul de după moartea mamei am petrecut mult timp zbătându-mă în autocompătimire și disperare. Am încercat să văd partea bună a situației, să-mi reamintesc că, orfan sau nu, continuam s-o duc mai bine decât majoritatea puștilor din Africa. Și din Asia. Și din America de Nord. Avusesem mereu un acoperiș deasupra capului și suficientă mâncare. Și aveam SISAO. Viața mea nu era chiar atât de rea. Cel puțin asta-mi repetam într-o încercare zadarnică de a împiedica singurătatea epopeică pe care o simțeam acum.

Apoi a început Vânătoarea pentru oul de Paște al lui Halliday și cred că ea m-a salvat. Brusc, am descoperit ceva meritoriu. Un vis demn de a fi urmărit. În ultimii cinci ani Vânătoarea îmi oferise un țel și un scop. O căutare pe care s-o împlinesc. Un motiv ca să mă trezesc dimineața. Ceva ce să aștept cu nerăbdare.

Din clipa în care am început să caut oul, viitorul n-a mai părut atât de mohorât.

•

Eram la jumătatea celui de-al patrulea episod din mini-maratonul meu de *Legături de familie* când ușa spălătoriei a scârțâit și a intrat mătușa Alice, o harpie subnutrită în halat de casă, ținând în brațe un coș cu haine murdare. Părea mai lucidă ca de obicei, ceea ce nu suna bine. Era mai ușor de abordat când era drogată.

Mi-a aruncat obișnuita privire disprețuitoare și a început să bage hainele în mașina de spălat. Apoi expresia i s-a schimbat și a ocolit uscătorul ca să se uite mai bine la mine. Ochii i s-au lărgit, când mi-a văzut laptopul. L-am închis repede și am dat să-l îndes în rucsac, dar am știut că era deja prea târziu.

— Dă-l încoace, Wade, a ordonat ea, întinzându-se spre laptop. Îl pot amaneta ca să ne-ajute la plata chiriei.

— Nu! am strigat și m-am îndepărtat de ea. Haide, mătușă! Îmi trebuie la școală.

— Ce-ți *trebuie,* a lătrat ea, este s-arăți nițică *recunoștință*! Toți de-aici plătesc chirie. M-am săturat să mă sugi ca o ploșniță!

— Tu-ți oprești toate voucherele mele alimentare. Ele acoperă din plin partea mea de chirie.

— Pe dracu'!

A încercat din nou să-mi smulgă laptopul, însă am refuzat să-i dau drumul. De aceea s-a întors și a plecat, tropăind nervoasă spre camera ei. Știam ce va urma, așa că am tastat rapid o comandă care bloca tastatura laptopului și-i ștergea hard diskul.

Mătușa Alice a revenit după câteva secunde cu prietenul ei Rick, care era încă pe jumătate adormit. Rick umbla permanent cu bustul gol, deoarece îi plăcea să-și etaleze colecția impresionantă de tatuaje pe care și le făcuse în închisoare. Fără un cuvânt, s-a apropiat de mine și a ridicat un pumn amenințător. M-am tras îndărăt și i-am întins laptopul. După aceea el și mătușa Alice au ieșit, discutând cât ar fi putut obține la casa de amanet.

Pierderea laptopului nu era mare chestie. Mai aveam alte două ascunse în bârlogul meu, dar nu erau nici pe departe atât de rapide și trebuia să reîncarc totul pe ele, de pe hard diskurile de backup. O chestie enervantă, care ocupa mult timp. Era însă numai vina mea. Știam foarte bine riscurile de a aduce aici orice obiect valoros.

Lumina albastru-închis a zorilor începuse să se strecoare prin fereastra spălătoriei și am considerat că ar fi o idee bună ca azi să plec mai devreme spre școală.

M-am îmbrăcat pe cât de iute și de silențios am putut, punându-mi pantalonii de catifea reiată, puloverul lălâu și haina cu câteva numere mai mari ce formau toată garderoba mea de iarnă. Apoi mi-am luat rucsacul și am suit pe mașina de spălat. După ce mi-am tras mănușile, am ridicat fereastra acoperită de chiciură. Aerul dimineții arctice mi-a înțepat obrajii când am privit peste oceanul neregulat de acoperișuri de rulote.

Rulota mătușii era cea mai de sus într-o „stivă” de douăzeci și două de unități similare, care era cu un nivel sau două mai

înaltă decât majoritatea stivelor din imediata vecinătate. Rulotele de la primul nivel se aflau direct pe sol sau pe fundațiile lor originale din beton, dar cele de deasupra lor erau încadrate într-un stelaj modular ranforsat, o rețea aleatorie de metal ce fusese construită treptat de-a lungul anilor.

Noi locuiam în Stivele Portland Avenue, un mușuroi lăbărțat de cutii metalice de chibrituri care rugineau pe marginile autostrăzii interstatale I-40, la vest de centrul de zgârie-nori decrepiți din Oklahoma City. Era un cartier din peste cinci sute de stive individuale, interconectate printr-o rețea improvizată de conducte, traverse, grinzi de susținere și pasarele pietonale. În jurul perimetrului exterior al stivelor, aflat în permanentă extindere, erau poziționate brațele unor macarale vechi de construcții (utilizate la stivuirea propriu-zisă).

Nivelul superior al stivelor, sau „acoperișul”, era protejat cu un înveliș peticit de panouri solare vechi ce asigurau energie suplimentară unităților de dedesubt. Pe latura fiecărei stive șerpuiau în sus și în jos mănunchiuri de furtunuri și țevi flexibile care furnizau apă rulotelor și evacuau reziduurile (luxuri inexistente în unele dintre celelalte stive împrăștiate prin oraș). Foarte puțină lumină solară ajungea până la primul nivel (numit „podeaua”). Benzile înguste și întunecate de pământ dintre stive erau ticsite de scheletele automobilelor și camioanelor abandonate, cu rezervoarele de benzină golite și cu căile de ieșire blocate de mult.

Unul dintre vecinii noștri, domnul Miller, îmi explicase odată că parcurile de rulote ca al nostru fuseseră alcătuite inițial din câteva zeci de asemenea locuințe mobile, dispuse în rânduri ordonate pe sol. După prăbușirea petrolului și declanșarea crizei energetice, orașele mari fuseseră însă potopite de refugiați din zonele suburbane și rurale înconjurătoare, ceea ce dusese la o penurie acută de locuințe urbane. Domeniile imobiliare la care se putea ajunge pe jos din orașele mari deveniseră prea valoroase pentru a fi irosite cu o câmpie de rulote, așa că cineva venise cu ideea sclipitoare, așa cum se exprimase domnul Miller, de „stivuire a blestemățiilor”, pentru maximizarea utilizării amprentei la sol. Ideea fusese larg îmbrățișată și parcurile de rulote din toată țara evoluaseră rapid în „stive” ca aceasta – hibrizi bizari de mahalale, așezări de squatteri și tabere pentru refugiați. Erau acum răspândite în jurul periferiilor

majorității orașelor mari, toate ticsite cu țărani dezrădăcinați ca părinții mei, care – disperați în căutare de muncă, hrană, electricitate și acces fiabil la SISAO – fugiseră din așezările lor muribunde și utilizaseră ultimele rezerve de benzină (sau animalele de povară) pentru a-și duce familiile, auto-rulotele și rulotele spre metropola cea mai apropiată.

Toate stivele din parcul nostru erau înalte de minimum cincisprezece rulote (cu ocazionalele auto-rulote, containere de expediție, trailere Airstream sau microbuze VW, care confereau varietate). În ultimii ani, multe stive crescuseră la înălțimea de douăzeci de rulote sau mai mult, ceea ce-i neliniștea pe mulți. Prăbușirile stivelor nu erau tocmai o raritate, iar dacă stelajele se îndoiau sub unghiuri nefavorabile, efectul de domino putea să doboare și patru-cinci dintre stivele vecine.

Rulota noastră se afla lângă latura de nord a stivelor, care suia spre un pasaj superior măcinat de vreme care traversa autostrada. Din locul meu înalt de la fereastra spălătoriei, puteam să văd o panglică subțire de vehicule electrice care se târau peste asfaltul fisurat, purtând mărfuri și muncitori în oraș. Pe când mă uitam la profilul murdar al blocurilor conturate pe cer, o dungă subțire și strălucitoare ce anunța soarele apărut deasupra orizontului. Privindu-l cum suia, am efectuat un ritual mintal: De câte ori vedeam soarele, îmi aminteam că mă uitam la o *stea.* Una dintre cele peste o sută de miliarde de stele din galaxia noastră. O galaxie care nu era decât una dintre miliardele de alte galaxii din universul observabil. Asta mă ajuta să păstrez perspectiva lucrurilor. Începusem s-o fac după ce urmărisem serialul științific *Cosmos* de la începutul anilor 1980.

Am ieșit pe fereastră cât mai silențios cu putință, după care, ținându-mă de partea de jos a cadrului ei, m-am lăsat să lunec pe suprafața rece a peretelui din metal. Platforma din oțel pe care se afla rulota era doar cu puțin mai lungă și mai lată decât rulota în sine, formând în jur o bordură lată de nici jumătate de metru. Mi-am dat drumul grijuliu în jos, până ce tălpile mi-au atins bordura, apoi m-am ridicat pe vârfuri ca să închid fereastra în urma mea. M-am prins apoi de o frânghie pe care o întinsesem acolo la nivelul taliei ca să-mi slujească drept balustradă și am început să mă deplasez cu pași laterali spre colțul platformei. De acolo puteam coborî pe cadrul stelajului ca pe o scară. Aproape întotdeauna foloseam ruta asta când

plecam sau reveneam la rulota mătușii. Pe laterala stivei era nituită o scară metalică fragilă, dar tremura și vibra, așa că n-o puteam folosi fără să-mi anunț prezența. Iar asta nu era bine. În stive era preferabil să eviți să fii auzit sau văzut. Existau adesea inși periculoși și disperați – care te-ar fi jefuit, te-ar fi violat și apoi ți-ar fi vândut organele pe piața neagră.

Coborârea prin rețeaua de traverse metalice îmi amintea de fiecare dată de jocuri video vechi ca Donkey Kong sau BurgerTime. Ideea îmi venise cu câțiva ani în urmă când scrisesem codul pentru primul meu joc Atari 2600 (un ritual de inițiere gunter de felul construirii primei săbii de lumină de către un Jedi). Era o imitație după Pitfall, numită Stivele, în care trebuia să te deplasezi printr-un labirint vertical de rulote, să culegi computere defecte, să înhați vouchere alimentare care-ți dădeau energie și să eviți dependenții de metadonă și pedofilii în drumul spre școală. Jocul meu era mult mai amuzant decât realitatea.

În timpul coborârii, am trecut pe lângă trailerul Airstream aflat cu trei unități mai jos de noi, unde locuia prietena mea, doamna Gilmore. Era o doamnă drăguță, pe la șaptezeci și cinci de ani, care părea să se trezească ridicol de devreme. M-am uitat pe fereastra ei și am văzut-o moșmondind în bucătărie, pregătind micul dejun. M-a zărit și ea după câteva secunde și i s-au luminat ochii.

— Wade! a spus și a întredeschis fereastra. Bună dimineața, dragul meu băiat!

— Bună dimineața, doamnă G.! am răspuns. Sper că nu v-am speriat.

— Câtuși de puțin, a clătinat ea din cap și și-a strâns capotul pe lângă corp înaintea curentului de aer rece pătruns pe geam. E frig rău afară! De ce nu intri să mănânci cu mine micul dejun? Am niște șuncă de soia, iar praful ăsta de ouă nu-i chiar rău, dacă îl condimentezi nițel…

— Mulțumesc, doamnă G., dar în dimineața asta nu pot. Trebuie să merg la școală.

— Bine. Data viitoare atunci. Mi-a trimis o sărutare din vârful degetelor și a dat să închidă fereastra. Încearcă să nu-ți rupi gâtul, cocoțându-te pe acolo, da, Spider-Man?

— Așa o să fac. Pe curând, doamnă G.

Am fluturat din mână spre ea și am continuat coborârea.

Doamna Gilmore era realmente o scumpă. Mă lăsa să mă odihnesc pe sofaua ei când aveam nevoie, deși îmi venea greu să dorm acolo din cauza pisicilor ei. Doamna G. era superreligioasă și-și petrecea majoritatea timpului în SISAO, stând în congregația uneia dintre marile megabiserici online, cântând imnuri, ascultând predici și făcând excursii virtuale prin Țara Sfântă. Îi reparam vechea consolă SISAO de câte ori se strica și în schimb ea răspundea interminabilelor mele întrebări despre viața în anii 1980. Cunoștea chestiile cele mai cool din perioada aceea – lucruri pe care nu le puteai afla din cărți sau din filme. De asemenea, se ruga mereu pentru mine. Se străduia din răsputeri să-mi mântuiască sufletul. Nu avusesem niciodată inima să-i spun că după părerea mea religia organizată era o minciună absolută. Era o fantezie plăcută care-i dădea speranțe și o făcea să meargă înainte – exact ca Vânătoarea pentru mine. Ca să citez *Almanahul*: „Cei care trăiesc în case din sticlă ar trebui să tacă dracului din gură."

Când am ajuns la nivelul de la bază, am sărit de pe stelaj pe pământul care se afla un metru mai jos. Cizmele de cauciuc mi-au scrâșnit pe noroiul înghețat. Aici era încă destul de beznă, așa că am scos lanterna și am pornit spre est, strecurându-mă prin labirintul întunecat, străduindu-mă din răsputeri să rămân nevăzut și în același timp să evit să mă împiedic de vreun cărucior pentru cumpărături, un bloc motor sau orice alte obiecte aruncate sau abandonate pe aleile înguste dintre stive. Rareori zăream pe cineva la ora asta a dimineții. Microbuzele pentru navetă circulă doar de câteva ori pe zi, așa că rezidenții într-atât de norocoși încât să aibă un job așteptau deja în stația de lângă autostradă. Majoritatea lucrau ca muncitori zilieri în fermele industriale uriașe care înconjurau orașul.

După ce am mers aproape un kilometru, am ajuns la o movilă gigantică de automobile și camioane vechi îngrămădite la întâmplare în lungul laturii estice a stivelor. Cu decenii în urmă, macaralele curățaseră parcul de cât mai multe vehicule abandonate, ca să creeze spații pentru alte stive, și le trântiseră în movile imense ca aceasta de jur împrejurul cartierului. Multe dintre ele erau aproape la fel de înalte ca stivele înseși.

Am mers până la marginea movilei și, după ce m-am uitat iute în jur ca să mă asigur că nu mă urmărea sau vedea cineva, am cotit și m-am strecurat prin interstițiul dintre două mașini turtite.

De acolo, m-am ghemuit, m-am cocoțat și m-am târât tot mai adânc în muntele improvizat de metal contorsionat, până am ajuns la un mic spațiu deschis în partea dinapoi a unei dube îngropate sub epave. Doar treimea ei din spate se vedea. Restul era ascuns de celelalte vehicule din jur și de deasupra. Două camionete răsturnate zăceau peste acoperișul dubei sub unghiuri diferite, însă majoritatea greutății lor era susținută de mașinile îngrămădite de ambele părți, astfel încât crea un soi de arcadă protectoare care împiedica strivirea dubei sub muntele de fier îngrămădit deasupra.

Am scos un lănțișor pe care-l purtam la gât și pe care atârna o singură cheie. Printr-un noroc extraordinar, cheia aceasta se afla încă în contactul motorului dubei atunci când o descoperisem. Multe vehicule fuseseră încă funcționale în momentul abandonării. Proprietarii lor nu-și mai permiseseră pur și simplu prețul combustibilului, așa că le lăsaseră și plecaseră.

Am băgat lanterna în buzunar și am descuiat ușa din dreapta spate a dubei. S-a deschis mai puțin de o jumătate de metru, oferindu-mi spațiu suficient cât să mă strecor înăuntru. Am tras-o după mine și am încuiat-o. Ușile din spate ale dubei nu aveau geamuri, așa că pentru o secundă am fost în beznă totală, până ce degetele mele au găsit prelungitorul pe care-l fixasem cu bandă adezivă de plafon. I-am apăsat butonul și o lampă veche de birou a inundat cu lumină spațiul micuț.

Capota verde și boțită a unei mașini turtite acoperea spațiul gol și deformat unde fusese parbrizul, dar avariile părții din față a dubei nu se extindeau dincolo de cabină. Restul interiorului rămăsese intact. Cineva demontase toate scaunele dinăuntru (probabil ca să le folosească drept mobilier), astfel că rămăsese o „cameră” micuță lată de un metru și jumătate, înaltă de un metru și jumătate, și lungă de trei metri.

Acesta era bârlogul meu.

Îl descoperisem cu patru ani în urmă, pe când căutam piese abandonate de computere. Când deschisesem ușa dubei și privisem în interiorul întunecat, știusem imediat că dădusem peste ceva de o valoare incomensurabilă: intimitate. Acesta era un loc pe care nu-l cunoștea nimeni, în care nu trebuia să-mi fac griji că voi fi hărțuit sau pocnit de mătușă-mea sau de ratații cu care locuia și pe care-i schimba la răstimpuri. Aici îmi puteam

ține lucrurile, fără grija că vor fi furate. Și, cel mai important, era un loc de unde puteam accesa SISAO în liniște.

Duba era refugiul meu. Peștera lui Batman. Fortăreața Singurătății lui Superman. Aici urmam orele de școală, îmi făceam temele pentru acasă, citeam cărți, vizionam filme și jucam jocuri video. Tot de aici îmi desfășuram căutarea oului de Paște al lui Halliday.

Capitonasem pereții, tavanul și podeaua cu cofraje din polistiren extrudat pentru ouă și bucăți de mochetă, încercând să izolez fonic cât mai bine duba. Câteva cutii din carton pline cu piese de laptopuri și computere se aflau într-un colț, lângă un rack de baterii auto vechi și o bicicletă staționară modificată, pe care o adaptasem ca încărcător. Unicul mobilier era un șezlong pliabil.

Mi-am lăsat rucsacul jos, mi-am scos haina și am suit imediat pe bicicletă. De obicei încărcarea bateriilor era singurul exercițiu fizic pe care-l făceam zilnic. Am pedalat până ce aparatul m-a anunțat că bateriile erau complet încărcate, apoi m-am instalat pe șezlong și am comutat micul radiator electric de alături. Am scos mănușile și mi-am frecat mâinile în fața filamentelor care începuseră să strălucească portocaliu aprins. Nu puteam lăsa radiatorul mult timp deschis, deoarece secătuia rapid bateriile.

Am deschis cutia metalică antișoareci în care îmi țineam alimentele și am scos o sticlă de apă și un pachețel de lapte praf. Le-am amestecat într-un bol și am turnat deasupra o cantitate generoasă de cereale Fruit Rocks. După ce am înfulecat totul, am scos o cutie de plastic veche *Star Trek* pe care o țineam ascunsă sub tabloul de bord strivit al dubei. Înăuntru se aflau consola SISAO, mănușile haptice și vizorul distribuite de școală. De departe, obiectele acestea erau bunurile mele cele mai valoroase. Mult prea valoroase pentru a le purta asupra mea.

Mi-am pus mănușile haptice elastice și am flexionat degetele ca să mă asigur că nu mi se lipiseră de articulații. După aceea am luat consola SISAO, un paralelipiped negru și plat cam de mărimea unei cărți ediție de buzunar. Avea înglobată o antenă wireless, însă recepția în interiorul dubei era aproape inexistentă, deoarece era îngropată sub un munte uriaș de metal dens. De aceea construisem o antenă externă și o montasem pe capota mașinii aflate în vârful movilei. Firul ei

șerpuia printr-o gaură pe care o făcusem în plafonul dubei. Am conectat-o la portul din partea laterală a consolei, apoi mi-am pus vizorul. Mi se mula perfect în jurul ochilor, ca ochelarii înotătorilor, blocând orice lumină din exterior. Din brațele vizorului s-au extins căști intraauriculare micuțe, care mi s-au fixat automat în urechi. Vizorul avea de asemenea încorporat două microfoane stereo, care-mi preluau orice cuvânt.

Am activat consola și am inițializat secvența de logare. Am văzut un fulger roșu, scurt, când vizorul mi-a scanat retinele. După aceea mi-am dres glasul și am rostit parola mea de logare, străduindu-mă să pronunț cât mai clar:

— Ai fost recrutat de Liga Stelară ca să aperi Frontierele împotriva Xur și Armadei Ko-Dan.

După verificarea parolei și a tiparului vocal, am fost logat. În centrul display-ului meu virtual a apărut următorul text:

Verificare identitate aprobată
Bun-sosit în SISAO, Parzival!
Logare încheiată: 07:53:21 SST-2.10.2045

Textul a dispărut, înlocuit de un mesaj scurt de numai trei cuvinte. Mesajul acesta fusese înglobat în secvența de logare de către James Halliday însuși, când programase SISAO, ca omagiu adus strămoșilor direcți ai simulării, jocurile video operate cu monede din tinerețea sa. Aceste trei cuvinte erau ultimele pe care un utilizator SISAO le vedea înainte de a părăsi lumea reală și a intra în cea virtuală:

READY PLAYER ONE

0002

Avatarul mi s-a materializat în fața dulăpiorului meu de la etajul întâi al liceului – același loc unde stătusem când mă delogasem aseară.

Am privit în sus și în jos pe hol. Decorul virtual arăta aproape (dar nu tocmai) real. Tot ce exista în interiorul lui SISAO era

redat excelent în trei dimensiuni. Dacă nu te opreai și nu te apropiai prea mult pentru a-ți examina împrejurimile, era ușor să uiți că tot ce vedeai era generat de computer. Iar asta era prin intermediul consolei mele SISAO de rahat, pe care o primisem de la școală. Auzisem că dacă ai fi accesat simularea cu un echipament imersiv ultramodern, ți-ar fi fost aproape imposibil să deosebești SISAO de realitate.

Am atins ușa dulăpiorului, care s-a deschis cu un clic metalic slab. Interiorul era destul de sărăcăcios decorat. Un poster cu prințesa Leia, pozând cu un pistol blaster. O fotografie de grup a membrilor lui Monty Python în costumele pe care le purtaseră în *Sfântul Graal.* Coperta revistei *Time* cu James Halliday. M-am ridicat și am atins teancul de manuale de pe raftul de sus al dulăpiorului, care a dispărut, pentru ca să reapară în inventarul avatarului meu.

Cu excepția manualelor, avatarul avea puține obiecte asupra lui: o lanternă, o sabie scurtă din fier, un scut mic din bronz și o armură din piele. Toate articolele astea erau non-magice și de calitate inferioară, dar erau cele mai bune pe care mi le puteam permite. În SISAO, bunurile aveau același preț ca în lumea reală (uneori mai mare) și nu le puteai plăti cu vouchere alimentare. Moneda din SISAO se numea „credit” și în vremurile astea întunecate era una dintre valutele cele mai stabile din lume, considerată mai valoroasă decât dolarul, lira sterlină, euro sau yenul.

Pe interiorul ușii dulăpiorului era montată o oglindă și, când închideam ușița, mi-am întrezărit eul virtual. Proiectasem corpul și fața avatarului pentru a semăna, mai mult sau mai puțin, cu ale mele. Avatarul avea nasul ceva mai mic decât al meu și era mai înalt. Și mai slab. Și mai musculos. Și n-avea acnee adolescentină. Dar cu excepția acestor detalii minore, eram mai mult sau mai puțin identici. Eticheta vestimentară strictă a școlii cerea ca toate avatarurile elevilor să fie oameni și de același sex și vârstă ca elevii respectivi. Nu erau permise avataruri demoni unicorni hermafrodiți gigantici cu două capete. Cel puțin nu în interiorul școlii.

Puteai să-i atribui avatarului SISAO orice nume doreai, atâta timp cât era unic. Iar asta însemna că trebuia să alegi un nume care nu fusese luat deja de altcineva. Numele avatarului tău era de asemenea adresă de e-mail și ID de chat, așa că doreai să fie

cât mai cool și ușor de reamintit. Se știa că celebritățile plăteau sume uriașe pentru a cumpăra un nume de avatar pe care-l doreau de la un cibersquatter care-l rezervase deja.

Când îmi creasem contul din SISAO, îmi numisem avatarul Wade_cel_Mare. După aceea îl schimbasem la fiecare câteva luni, de obicei într-un nume la fel de ridicol, însă acum avea de peste cinci ani același nume. În ziua când începuse Vânătoarea, ziua când decisesem să devin gunter, îmi redenumisem avatarul Parzival, după cavalerul din legendele regelui Arthur care găsise Sfântul Graal. Celelalte forme de scriere mai uzuale ale numelui cavalerului aceluia, Parsifal și Persifal, fuseseră deja luate de alți utilizatori. Eu preferam oricum numele Parzival. Mi se părea că sună interesant.

Oamenii își foloseau rareori numele reale online. Anonimitatea era una dintre atracțiile principale ale lui SISAO. În interiorul simulării, nimeni nu știa cine erai de fapt, decât dacă doreai tu însuți s-o anunți. Mare parte din popularitatea și cultura lui SISAO erau construite în jurul acestui fapt. Numele adevărat, amprentele și tiparele retinale erau stocate în contul SISAO, însă Gregarious Simulation Systems păstra codificate și confidențiale informațiile acelea. Nici chiar angajații GSS-ului nu puteau căuta identitatea reală a unui avatar. Pe când Halliday se aflase încă la conducerea companiei, GSS-ul câștigase dreptul de a păstra privată identitatea tuturor utilizatorilor SISAO printr-o decizie majoră a Curții Supreme.

Când mă înrolasem în sistemul școlilor publice din SISAO, mi se ceruseră numele real, numele de avatar, adresa poștală și numărul de Securitate Socială. Informațiile acelea erau stocate în profilul meu de elev, dar puteau fi accesate doar de directorul școlii. Niciunul dintre profesorii sau colegii mei nu știau cine eram în realitate și invers.

Elevilor nu li se îngăduia să-și folosească la școală numele de avatar. Măsura fusese luată pentru a se evita auzirea unor fraze ridicole de forma „Vaselină, te rog să fii atent!” sau „SulăMare69, vrei să ne citești referatul de lectură?” Elevii trebuiau să-și utilizeze prenumele reale urmate de un număr, pentru a se diferenția de alți elevi cu același prenume. Când am intrat eu la liceu, mai erau deja alți doi elevi cu prenumele Wade, așa că mi s-a alocat ID-ul Wade3. El plutea deasupra capului avatarului meu, de câte ori mă aflam pe teritoriul școlii.

Soneria a sunat, iar în colțul display-ului meu a pâlpâit un avertisment, anunțându-mă că mai erau patruzeci de minute până la începerea primei ore de clasă. Mi-am pornit avatarul pe coridor, controlându-i mișcările și acțiunile printr-o serie de gesturi subtile din mâini. Dacă mâinile mi-ar fi fost ocupate cu altceva, puteam recurge la comenzi vocale.

M-am îndreptat în direcția clasei de Istorie Mondială, zâmbind și salutând scurt chipurile familiare pe lângă care treceam. Aveam să duc dorul locului ăstuia peste câteva luni, când aveam să absolv. Nu eram nerăbdător să termin școala. Nu aveam bani să urmez colegiul, nici măcar unul din SISAO, iar mediile nu-mi erau suficient de bune ca să obțin o bursă. Unicul meu plan după absolvire era să devin gunter cu normă întreagă. Nu aveam multe opțiuni. Câștigarea Vânătorii era singura mea șansă de a evada din stive. Desigur, cu excepția cazului în care doream să semnez un contract de aservire cu vreo corporație, ceea ce mă atrăgea la fel de mult ca tăvălirea în sticlă pisată în costumul cu care mă născusem.

Pe măsură ce înaintam pe coridor, alți elevi au început să se materializeze în fața dulăpioarelor lor, apariții spectrale ce se solidificau rapid. Pălăvrăgelile adolescenților au început să răsune în sus și în jos pe coridor. În scurt timp am auzit o insultă azvârlită în direcția mea.

— Ia uite ce-avem noi aici! Să fiu al naibii dacă nu-i Wade Trei!

M-am întors și l-am văzut pe Todd13, un avatar iritant pe care l-am recunoscut de la cursul de Algebră II. Stătea alături de câțiva prieteni.

— Super țoalele, a urmat el. De unde le-ai ciordit?

Avatarul meu purta un tricou negru și blugi, unul dintre puținele skinuri pe care le puteai selecta când îți creai contul. Ca și prietenii lui de Cro-Magnon, Todd13 avea un skin scump de designer, achiziționat probabil din vreun mall din afara planetei.

— Mi le-a cumpărat mă-ta, am răspuns eu fără să încetinesc. Să-i zici mersi din partea mea data viitoare când treci pe-acasă să-i sugi țâța și să-ți iei alocația.

Poante copilărești, știu. Dar, virtual sau nu, acesta continua să fie un liceu – cu cât insulta era mai copilăroasă, cu atât era mai eficientă.

Replica mea a stârnit râsetele câtorva dintre amicii lui și ai altor elevi din apropiere. Todd13 a făcut o strâmbătură și s-a înroșit la față – semn că nu se sinchisise să-și dezactiveze caracteristica emoțională în timp real a contului, care făcea avatarul să-ți reproducă expresiile faciale și limbajul corpului. A dat să răspundă, dar l-am dat pe mute, așa că n-am auzit ce a spus. M-am mulțumit să zâmbesc și mi-am văzut de drum.

Capacitatea de a-i da pe mute pe egalii mei era unul dintre lucrurile care-mi plăceau cel mai mult la școala online și profitam de ea aproape zilnic. Chestia cea mai grozavă era că ei puteau *vedea* că-i dăduseși pe mute, dar nu puteau face absolut nimic în privința asta. Pe domeniul școlii nu existau bătăi sau încăierări, deoarece nu le îngăduia pur și simplu simularea. Întreaga planetă Ludus era o zonă non-PvP, ceea ce însemna că nu erau permise luptele player vs. player. În școala asta singurele arme reale erau cuvintele, așa că devenisem iscusit în mânuirea lor.

•

Urmasem școala din lumea reală până în clasa a VI-a. Nu fusese o experiență foarte plăcută. Eram un puști stângaci și dureros de timid, cu respect de sine scăzut și lipsit aproape complet de abilități sociale – un efect secundar al faptului că-mi petrecusem majoritatea copilăriei în SISAO. Online nu aveam probleme să discut cu oamenii sau să-mi fac prieteni, dar în lumea reală interacțiunea cu alții – mai ales cu cei de vârsta mea – mă transforma într-o ruină nervoasă. Nu știam niciodată cum să mă comport sau ce să spun, iar când îmi adunam curajul să vorbesc, părea întotdeauna că spun lucruri greșite.

Aspectul meu reprezenta o parte a problemei. Eram supraponderal și fusesem așa de când mă știam. Regimul meu falimentar de alimente doldora de zahăr și amidon subvenționate de stat reprezenta un factor important, însă eram de asemenea dependent de SISAO, așa că exercițiile fizice pe care le făceam pe atunci se limitau la fuga din fața bătăușilor din școală, atât la sosire, cât și la plecare. Pentru a înrăutăți și mai mult lucrurile, garderoba mea restrânsă era formată din haine de măsuri complet diferite, provenite din magazinele second-hand și centrele de donație – echivalentul social al unei ținte pictate chiar pe frunte.

Cu toate acestea m-am străduit din răsputeri să mă adaptez. An după an, scanam sala de mese ca un T-1000, căutând un grup care m-ar fi putut adopta. Însă nici ceilalți proscriși nu voiau să aibă de-a face cu mine. Eram prea ciudat, chiar și pentru ciudați. Iar fetele? Nici nu putea fi vorba să stau de vorbă cu ele. Pentru mine, fetele reprezentau o specie extraterestră exotică, simultan frumoasă și terifiantă. De câte ori ajungeam în preajma uneia, mă treceau invariabil transpirații reci și-mi pierdeam capacitatea de a vorbi în fraze complete.

Școala fusese pentru mine un exercițiu darwinian. Furci caudine zilnice de ridiculizare, abuzuri și izolare. Când am intrat în clasa a VI-a, începusem să mă-ntreb dacă voi fi în stare să-mi păstrez sănătatea mintală până la absolvire, de care mă mai despărțeau șase ani interminabili.

Pentru ca apoi, într-o zi minunată, directorul nostru ne-a anunțat că orice elev care avea media generală de trecere putea să aplice pentru transfer în noul sistem de învățământ public SISAO. De decenii, sistemul de învățământ public real, cel administrat de stat, fusese o catastrofă supraaglomerată și subfinanțată. Iar acum condițiile din multe școli deveniseră atât de teribile, încât orice puști cu jumătate de creier funcțional era încurajat să rămână acasă și să frecventeze școala online. Aproape că mi-am rupt gâtul, sprintând spre secretariatul școlii, ca să-mi predau cererea. A fost acceptată și în semestrul următor am fost transferat în Școala Publică SISAO nr. 1873.

Anterior transferului, avatarul meu SISAO nu părăsise niciodată Incipio, planeta din centrul Sectorului Unu, unde erau create noile avataruri. Pe Incipio nu puteai face cine știe ce, decât să stai pe chat cu alți noobi ori să pierzi timpul în unul dintre giganticele malluri virtuale care acopereau planeta. Dacă doreai să mergi în alte locuri, mai interesante, trebuia să plătești costul teleportării, iar asta însemna bani, adică ceva ce eu nu aveam. Ca atare, avatarul meu era naufragiat pe Incipio. Asta fost însă doar până ce noua mea școală mi-a trimis prin e-mail un voucher de teleportare, care asigura costul transportului avatarului meu pe Ludus, planeta unde se aflau toate școlile publice SISAO.

Pe Ludus existau sute de campusuri școlare, distribuite regulat pe suprafața planetei. Școlile erau identice, fiindcă același cod de construcție era copy-paste de câte ori era nevoie

de o școală nouă. Și întrucât clădirile nu erau în esență decât software, designul lor nu era limitat de constrângeri financiare, ba nici chiar de legile fizicii. De aceea toate erau palate mărețe ale învățării, cu coridoare din marmură lustruită, săli de clasă ca niște catedrale, săli de sport în imponderabilitate și biblioteci virtuale ce conțineau toate cărțile scrise vreodată (și care fuseseră aprobate de consiliul profesoral).

În prima mea zi în ȘPS 1873, crezusem că murisem și ajunsesem în paradis. Acum, în fiecare dimineață, în loc să fug printre furcile caudine ale bătăușilor și drogaților în drum spre școală, mă duceam la bârlogul meu și stăteam acolo toată ziua. Lucrul cel mai grozav dintre toate era că în SISAO nimeni nu-și putea da seama că eram gras, că aveam acnee sau că purtam zilnic aceleași haine sărăcăcioase. Bătăușii nu mai puteau să mă bombardeze cu flegme, să-mi tragă chiloții peste cap sau să-mi dea castane lângă rackul bicicletelor după orele de școală. Nimeni nu mă putea atinge nici măcar cu un deget. Aici eram în siguranță.

•

Când am intrat în clasa de Istorie Mondială, câțiva elevi erau deja așezați în băncile lor. Avatarurile lor stăteau nemișcate, cu ochii închiși. Acesta era semnul că erau „ocupați”, adică vorbeau la telefon, navigau pe Web sau erau logați la camere de chat. Potrivit etichetei SISAO, nu trebuia să încerci să vorbești cu avatarurile ocupate. De obicei te ignorau pur și simplu, după care primeai un mesaj automat să ștergi putina.

M-am așezat în banca mea și am apăsat pictograma Ocupat de pe periferia display-ului meu. Ochii avatarului meu s-au închis, dar puteam vedea în continuare totul din jur. Am atins altă pictogramă și o fereastră mare bidimensională de browser Web a apărut suspendată în aer chiar în fața mea. Asemenea ferestre erau vizibile doar avatarului meu, așa că nimeni nu putea să tragă cu ochiul la ce mă uitam (dacă nu selectasem permisiunea respectivă).

Pagina mea principală era setată pe Hatchery, unul dintre cele mai populare forumuri de mesaje guntere. Interfața site-lui Hatchery fusese concepută să opereze și să arate ca un vechi sistem de avizier electronic dial-up din epoca pre-internet, care avea până și țiuitul unui modem de 300 baud pe durata logării. Foarte cool! Am petrecut câteva minute scanând mesajele cele

mai recente, pentru a mă pune la curent cu ultimele vești și zvonuri ale gunterilor. Eu postam rareori pe forumuri, deși aveam grijă să le parcurg zilnic. În dimineața asta n-am găsit nimic interesant. Obișnuitele *flame wars* dintre clanurile de gunteri. Dispute eterne cu privire la interpretarea „corectă” a unor pasaje criptice din *Almanahul lui Anorak.* Avataruri de nivel înalt care se lăudau despre vreun nou articol sau artefact mape pe care-l obținuseră. Rahatul ăsta ținea de acum de ani buni. În absența unui progres real, subcultura gunter se împotmolise în fanfaronadă, brașoave și lupte intestine inutile. Era cu adevărat trist.

Firele mele favorite de mesaje erau cele dedicate atacării Sixerilor. „Sixeri” era porecla peiorativă pe care gunterii o dăduseră celor din Innovative Online Industries. IOI era un conglomerat de comunicații global și cel mai mare furnizor de servicii internet din lume. O parte însemnată a activităților sale era asociată oferirii de acces la SISAO și vinderii de bunuri și servicii în interiorul lui SISAO. Din acest motiv, IOI încercase câteva preluări ostile ale lui Gregarious Simulation Systems, care eșuaseră însă. Acum ei încercau să obțină controlul GSS-ului, prin exploatarea unei portițe din testamentul lui Halliday.

IOI crease un nou departament în cadrul companiei, pe care-l numise „Divizia Oologică”. (Inițial, „oologia” fusese definită ca „știința studierii ouălor păsărilor”, dar în ultimii ani căpătase un al doilea înțeles: „știința” căutării oului de Paște al lui Halliday.) Divizia Oologică IOI avea un singur scop: să câștige competiția lui Halliday și să preia controlul averii sale, a companiei sale și a lui SISAO în sine.

Ca majoritatea gunterilor, mă îngrozea ideea ca IOI să preia controlul lui SISAO. Mașina de PR a companiei își făcuse intențiile foarte clare. IOI considera că Halliday nu dăduse o valoare monetară corespunzătoare creației sale și dorea să remedieze situația respectivă. Avea să înceapă prin a percepe o taxă lunară pentru accesul la simulare. Avea să afișeze reclame pe toate suprafețele vizibile. Anonimatul utilizatorilor și libertatea de expresie aveau să devină de domeniul trecutului. Din clipa preluării de către IOI, SISAO avea să înceteze să mai fie utopia virtuală open source în care crescusem eu. Avea să devină o distopie condusă de o corporație, un parc tematic cu prețuri exagerate pentru elitiștii bogați.

IOI le-a cerut vânătorilor săi de ou, pe care îi numea „oologi” să-și folosească numerele de angajați ca nume de avatar în SISAO. Toate numerele acestea aveau câte șase cifre și începeau cu cifra „6”, așa că toți ajunseseră să le spună *Sixeri.* În prezent majoritatea gunterilor îi numesc „Sux0rz”. (Fiindcă o sug la greu.)

Ca să devii Sixer, trebuia să semnezi un contract care stipula, printre altele, că dacă vei găsi oul lui Halliday, acesta va deveni proprietatea exclusivă a patronului tău. În schimb, IOI îți oferea un cec bisăptămânal, mâncare, cazare, servicii de sănătate și pensie. Tot compania îi asigura avatarului tău armură de înaltă performanță, vehicule și armament, și-ți achita toate costurile de teleportare. Dacă te alăturai Sixerilor, era ca și cum ai fi intrat în armată.

Sixerii nu erau greu de identificat, deoarece arătau toți absolut la fel. Toți trebuiau să utilizeze același avatar masculin voinic (indiferent de sexul real al operatorului), cu păr negru tuns periuță și caracteristici faciale lăsate în seama setărilor prestabilite ale sistemului. Și toți purtau aceeași uniformă bleumarin. Unicul fel prin care puteai deosebi între ele dronele astea corporatiste era numărul de încadrare din șase cifre, imprimat în partea dreaptă a pieptului, imediat sub logoul IOI.

Ca majoritatea gunterilor îi detestam pe Sixeri și eram dezgustat de însăși existența lor. Prin angajarea unei armate de vânători de ou aflați sub contract, IOI pervertea însuși spiritul competiției. Desigur, se putea susține că toți gunterii care se alăturaseră clanurilor făceau și ei același lucru. Acum existau sute de clanuri de gunteri, unele cu mii de membri, care acționau laolaltă pentru a găsi oul. Fiecare clan respecta un acord legal bătut în cuie, potrivit căruia dacă un membru al clanului câștiga competiția, toți ceilalți aveau să împartă premiul. Nici solitarii ca mine nu erau foarte încântați de clanuri, totuși îi respectam ca pe tovarăși gunteri – spre deosebire de Sixeri, al căror țel era de a aduce SISAO în mâinile unui conglomerat multinațional ticălos, care dorea să-l ruineze.

Generația mea nu cunoscuse o lume fără SISAO. Pentru noi, reprezenta mai mult decât un joc sau o platformă de divertisment. Făcuse parte integrală din viețile noastre de când ne știam. Ne născuserăm într-o lume hâdă, iar SISAO era unicul nostru refugiu fericit. Ideea ca simularea să fie privatizată și

omogenizată de IOI ne oripila într-un chip pe care celor născuți înainte de apariția sa le venea greu să-l înțeleagă. Pentru noi era ca și cum cineva ar fi amenințat să ia soarele ori să perceapă o taxă pentru a putea privi cerul.

Sixerii le ofereau gunterilor un inamic comun și atacarea lor era un subiect favorit în forumurile și în camerele noastre de chat. Mulți gunteri de nivel înalt aveau o politică strictă de omorâre (sau încercare de omorâre) a tuturor Sixerilor care le apăreau în cale. Câteva site-uri erau dedicate urmăririi activităților și mișcărilor Sixerilor, iar unii gunteri petreceau mai mult timp vânându-i pe Sixeri decât căutând oul. Clanurile mari aveau până și un concurs anual numit „Radeți-i pe Sux0rz”, cu un premiu pentru clanul care reușise să ucidă cel mai mulți.

După ce am intrat și pe câteva alte forumuri gunter, am apăsat o pictogramă bookmark pentru unul dintre site-urile mele favorite, Art’s Missives, blogul unei gunter de sex feminin pe nume Art3mis (pronunțat „Artemis”). Îl descoperisem acum vreo trei ani și de atunci îi urmărisem postările cu regularitate. Avea niște eseuri minunate în care bătea câmpii despre căutarea de către ea a oului lui Halliday, pe care o numea „o înnebunitoare vânătoare MacGuffin”. Scria cu stil atrăgător și inteligent, abundând în umor autodepreciativ și remarci spirituale, sardonice. Pe lângă postările despre interpretările personale (adesea foarte amuzante) ale unor pasaje din *Almanah,* ea punea și linkuri către cărți, filme, seriale TV și muzică pe care le studia la momentul respectiv ca parte din documentarea despre Halliday. Presupuneam că toate postările astea abundau în îndrumări greșite și informații false, totuși continuau să fie foarte nostime.

Probabil că nu mai trebuie precizat că eram în ciberlimbă după Art3mis.

Ocazional ea posta capturi de ecran ale avatarului ei cu păr negru ca noaptea, pe care le salvam uneori (întotdeauna) într-un dosar de pe hard disk. Avatarul ei avea un chip drăguț, fără să aibă totuși o perfecțiune artificială. În SISAO ești obișnuit să vezi peste tot fețe nenatural de frumoase, totuși trăsăturile lui Art3mis nu păreau selectate dintr-un meniu derulant de frumusețe al unui șablon de creare a avatarurilor. Fața ei avea aspectul distinctiv al unei persoane reale, ca și cum trăsăturile reale i-ar fi fost scanate și apoi mapate pe avatar. Ochi mari și

căprui, pomeți rotunjiți, bărbie ascuțită și un perpetuu surâs insolent. O găseam insuportabil de atrăgătoare.

De asemenea, corpul lui Art3mis era cumva neobișnuit. În SISAO, avatarurile feminine aveau de obicei unul din două posibile forme de corpuri: manechinul absurd de slab, totuși enorm de popular, sau starleta porno cu piept masiv și talie de viespe (care în SISAO arăta încă și mai puțin natural decât în lumea reală). Însă Art3mis era scundă și rubensiană. Numai curbe.

Știam că pasiunea mea față de ea era atât prostească, cât și imprudentă. Ce știam cu adevărat despre Art3mis? Bineînțeles, nu-și dezvăluise niciodată adevărata identitate. Sau vârsta sau adresa din lumea reală. Era imposibil de spus cum arăta de fapt. Putea să aibă cincisprezece ani sau cincizeci. Mulți gunteri se întrebau chiar dacă era cu adevărat femeie, însă nu mă număram printre aceia. Probabil pentru că nu puteam suporta ideea că fata de care eram practic îndrăgostit până peste cap putea fi în realitate un tip de vârstă mijlocie pe nume Chuck, cu păr pe spinare și început de chelie.

În anii de când începusem să citesc Art's Missives, acesta devenise unul dintre blogurile cele mai populare de pe internet, consemnând în prezent câteva milioane de accesări pe zi. Și Art3mis devenise un soi de celebritate, cel puțin în cercurile de gunteri, totuși faima nu i se suise la cap. Continua să scrie la fel de amuzant și autodepreciativ. Postarea ei cea mai recentă se intitula „Inima albastră a lui John Hughes" și trata în detaliu cele șase filme favorite ale ei regizate de John Hughes, pe care le împărțise în două trilogii separate: trilogia „Fanteziile tocilarei" (*O aniversare cu bucluc, Frumușica în roz* și *O nuanță de minunat*)[8] și trilogia „Fanteziile tocilarului" (*Școala de sâmbătă, Femeia ideală* și *Ziua liberă a lui Ferris Bueller*).

Tocmai terminasem de citit, când o fereastră de mesagerie instantanee s-a deschis brusc pe display. Era prietenul meu cel mai bun, Aech. (Bine, dacă vreți să despicați firu-n patru, era unicul meu prieten, nemaipunând-o la socoteală pe doamna Gilmore.)

---

[8] Multe (dar nu toate) dintre filmele menționate în carte nu au fost niciodată difuzate în România. Titlurile celor care nu au rulat în cinematografele românești au fost totuși traduse întrucât sunt utilizate uneori în jocuri de cuvinte. (n. tr.).

Aech: ’Neața, *amigo*!
Parzival: *Hola, compadre*!
Aech: Ce făceai?
Parzival: Mă dădeam pe net. Tu?
Aech: Am Demisolul online. Bagă și tu până-ncepe școala, fraiere.
Parzival: Marfă! Am venit.

Am închis fereastra și m-am uitat la ceas. Mai aveam o jumătate de oră până la începerea lecției. Am rânjit și am apăsat pictograma unei ușițe de pe periferia display-ului, apoi am selectat camera de chat a lui Aech de pe lista mea de favorite.

0003

Sistemul a verificat dacă figuram pe lista de acces a camerei de chat și mi-a permis să intru. Imaginea clasei s-a micșorat de la limitele vederii mele periferice până la dimensiunea unei ferestruici miniatură în colțul dreapta-jos al display-ului, îngăduindu-mi să monitorizez ce se afla în fața avatarului. Restul câmpului vizual a fost umplut cu pragul camerei de chat a lui Aech. Avatarul mi-a apărut imediat în pragul „intrării”, o ușă aflată în vârful unei scări mochetate. Ușa nu ducea nicăieri. Nici măcar nu se deschidea. Asta pentru că Demisolul și conținutul lui nu existau ca parte din SISAO. Camerele de chat erau simulări autonome – spații virtuale temporare pe care avatarurile le puteau accesa de oriunde din SISAO. În realitate, avatarul meu nu se afla „în” camera de chat, ci doar apărea că era acolo. Wade3/Parzival continua să stea în clasa de Istorie Mondială, cu ochii închiși. Logarea la o cameră de chat aducea puțin cu existența simultană în două locuri diferite.

Aech își numise camera de chat Demisolul și o programase să arate ca o cameră mare dedicată relaxării recreaționale din suburbiile de la sfârșitul anilor 1980. Postere vechi pentru filme și BD-uri acopereau pereții lambrisați cu lemn. Un televizor RCA de modă veche ocupa centrul încăperii, conectat la un videorecorder Betamax, un player LaserDisk și câteva console vechi pentru jocuri video. Rafturile de pe peretele opus erau

ticsite cu materiale pentru RPG-uri și exemplare din revista *Dragon.*

Găzduirea unei camere de chat așa mari costa destul, dar Aech își putea permite. El câștiga mălai serios, participând după orele de școală și în weekenduri la jocurile PvP din arene, care erau televizate. Aech era unul dintre combatanții cel mai bine clasificați în SISAO, în ligile Deathmatch și Fură Steagul. Era chiar mai faimos decât Art3mis.

În ultimii ani Demisolul devenise un loc de întâlnire foarte exclusivist pentru gunterii de elită. Aech acorda acces doar celor pe care îi considera meritorii, așa că invitația de a pierde timpul prin Demisol era o onoare deosebită, mai ales pentru un nimeni de nivelul al treilea ca mine.

În timp ce coboram scara, am văzut înăuntru o adunătură de alți gunteri, cu avataruri ale căror aspecte difereau enorm: oameni, ciborgi, demoni, elfi negri, vulcanieni și vampiri. Majoritatea erau strânși în jurul șirului de automate vechi pentru jocuri cu monede de lângă perete. Câțiva stăteau lângă instalația stereo veche (din care Duran Duran răcneau acum „The Wild Boys”) și scotoceau prin giganticul rack de audio-casete vintage al lui Aech.

Aech însuși era tolănit pe una dintre cele trei canapele ale camerei de chat, care erau amplasate în formă de U în fața televizorului. Avatarul lui era un mascul caucazian înalt și cu umeri lați, cu păr negru și ochi căprui. Îl întrebasem odată dacă în viața reală semăna câtuși de puțin cu avatarul lui și replicase în glumă: „Da, însă în viața reală sunt chiar *mai* arătos.”

Când m-am apropiat, a ridicat ochii de la jocul Intellivision pe care-l juca. Surâsul lui de pisică Cheshire i s-a lățit de la o ureche la cealaltă.

— Z! a strigat el. Care-i *treaba,* amigo?

Și-a întins mâna dreaptă și am bătut palma, când m-am trântit pe canapea lângă el. Aech începuse să-mi spună „Z” la scurt timp după ce ne cunoscuserăm. Îi plăcea să le dea oamenilor porecle dintr-o singură literă. Numele propriului său avatar îl pronunța „Eigi”, ca litera „H” în engleză.

— Care-i *treaba,* Humperdinck? am zis eu.

Era o glumă de-a noastră. Eu îl apelam mereu după un nume aleatoriu care să înceapă cu litera H, ca Harry, Hubert, Henry

sau Hogan. Încercam să-i ghicesc adevăratul prenume, care, așa cum îmi mărturisise cândva, începea cu litera „H”.

Îl cunoșteam pe Aech de vreo trei ani. Și el era elev pe Ludus, în ultimul an la ȘPS 1172, care se afla pe cealaltă emisferă a planetei față de școala mea. Ne întâlniserăm într-un weekend într-o cameră de chat publică pentru gunteri și ne plăcuserăm imediat, fiindcă împărtășeam aceleași interese. Mai precis ar trebui spus *același unic* interes: o obsesie totală și consumatoare față de Halliday și oul lui de Paște. După câteva minute de conversație am știut că Aech era pe felie, un gunter de elită cu un kung fu mintal serios. Stăpânea perfect cultura anilor 1980 și nu doar în privința chestiilor din canon. Era un adevărat erudit în Halliday. Și se părea că văzuse aceleași calități și la mine, fiindcă îmi dăduse cardul lui de contact și mă invitase să vizitez Demisolul oricând aveam chef. De atunci fusese prietenul meu cel mai bun.

De-a lungul anilor între noi se dezvoltase treptat o rivalitate prietenoasă. Ne insultam frecvent despre care dintre noi va intra cel dintâi în Clasament. Încercam întruna să ne dovedim superioritatea în materie de cunoștințe privind detalii guntere obscure. Uneori chiar întreprindeam cercetări împreună. De obicei, asta consta din vizionarea de filme și seriale TV siropoase din anii 1980 aici, în camera lui de chat. Jucam bineînțeles și o mulțime de jocuri video. Aech și cu mine irosiserăm nenumărate ore cu clasice pentru doi jucători, precum Contra, Golden Axe, Heavy Barrel, Smash TV și Ikari Warriors. Cu excepția subsemnatului, Aech era cel mai bun gamer pe care-l întâlnisem vreodată. La majoritatea jocurilor eram egali, dar mă putea face zdrențe în unele titluri, mai ales aproape orice din genul *first-person shooter.* La urma urmelor acela era domeniul lui de specialitate.

Nu știam nimic despre identitatea lui în lumea reală, dar aveam impresia că viața sa de acasă nu era chiar grozavă. Ca și mine, părea că-și petrecea logat la SISAO toate clipele cât era treaz. Și cu toate că nu ne întâlniserăm niciodată în carne și oase, îmi spusese nu numai o dată că eram prietenul lui cel mai bun, așa că presupuneam că era la fel de izolat și de singur ca mine.

— Ce-ai mai făcut aseară după ce te-ai tirat? a întrebat el, aruncându-mi celălalt controler Intellivision.

În seara trecută urmăriserăm împreună în camera de chat câteva vechi filme japoneze cu monștri.

— *Nada*, am răspuns. M-am dus acasă și am frecat câteva vechituri clasice cu monede.

— Inutil.

— Așa-i, dar îmi venise cheful.

Nu l-am întrebat ce făcuse el în seara anterioară și nici nu mi-a oferit detalii. Știam că probabil mersese pe Gygax, sau alt loc la fel de impresionant, ca să încerce noi recorduri de viteză pe câteva questuri și să mai adune XP-uri. Atât doar că nu voia să pomenească despre asta. Aech își putea îngădui să petreacă destul de mult timp în afara planetei, urmând piste și căutând Cheia de Bronz. Nu se fălea însă niciodată și nici nu mă ridiculiza pentru că n-aveam destul mălai ca să mă teleportez altundeva. Și nu mă insultase niciodată, oferindu-se să-mi împrumute niște credite. Printre gunteri exista o regulă nerostită: Dacă erai solitar, nu doreai și nu aveai nevoie de ajutor, de la nimeni. Gunterii care doreau ajutor se alăturau vreunui clan, iar Aech și cu mine căzuserăm de acord că acele clanuri erau doar pentru sugători și prefăcuți. Amândoi juraserăm să rămânem solitari pe viață. Ocazional mai purtam discuții despre ou, dar acestea erau întotdeauna reținute și aveam grijă să evităm să intrăm în detalii.

După ce l-am bătut în trei runde de Tron: Deadly Discs, Aech a azvârlit dezgustat controlerul Intellivision și a luat o revistă de pe jos. Era un număr vechi din *Starlog.* L-am recunoscut pe copertă pe Rutger Hauer într-o reclamă la *Domnița șoim.*

— *Starlog,* deci? am încuviințat aprobator.

— Da. Am descărcat toate numerele din arhiva de la Hatchery. Abia le-am luat la mână. Tocmai citeam o chestie foarte tare despre *Ewoki*: *Bătălia pentru Endor.*

— Produs pentru televiziune. Difuzat în 1985, am recitat eu prompt; datele din universul *Star Wars* erau una dintre specialitățile mele. O mizerie totală. Un eșec notabil în istoria *Star Wars.*

— Asta zici tu, cap-de-miel. Are câteva scene de belea.

— Nu, am clătinat eu din cap. N-are așa ceva. Este chiar mai prost decât primul film cu ewoki *Caravana curajului.* Ar fi trebuit să-l fi numit *Caravana lăbarilor.*

Aech a dat ochii peste cap și a reînceput să citească. Nu accepta să muște momeala. Am privit coperta revistei.

— Mi-o dai și mie să mă uit după ce termini? am întrebat.

El a rânjit larg.

— De ce? Ca să citești articolul despre *Domnița șoim*?

— Poate.

— Da' știu că-ți place rău clisma aia.

— Suge-o, Aech.

— De câte ori ai văzut voma aia? Pe mine m-ai obligat să mă uit la ea de cel puțin două ori.

Acum *el* aruncase o momeală. Știa că *Domnița șoim* era una dintre plăcerile mele vinovate și că o vizionasem de peste douăzeci de ori.

— Îți făceam o favoare, obligându-te să-l vezi, noobule, am replicat eu. Am împins alt cartuș în consola Intellivision și am început să joc Astrosmash pentru un singur jucător. Într-o bună zi ai să-mi mulțumești. Așteaptă și-ai să vezi. *Domnița șoim* face parte din canon.

„Canon” era termenul cu care etichetam toate filmele, cărțile, jocurile, cântecele sau serialele TV despre care se știa că-l pasionaseră pe Halliday.

— Glumești, normal, a răspuns Aech.

— Nu, nu glumesc. Și nu-mi mai spune Norman.

A coborât revista și s-a aplecat în față.

— Este imposibil ca Halliday să fi fost fan *Domnița șoim.* Garantez.

— Arată-mi dovada, minte-ngustă.

— Tipu' avea gust. Asta-i toată dovada de care am nevoie.

— Atunci explică-mi, te rog, de ce avea *Domnița șoim* atât pe casetă VHS, *cât și pe* LaserDisc?

O listă a tuturor filmelor din colecția lui Halliday la momentul decesului său era inclusă în anexele *Almanahului lui Anorak.* Amândoi memoraserăm lista aceea.

— Tipu' era miliardar! Avea milioane de filme și pe majoritatea lor probabil că nici măcar nu le-a vizionat vreodată! Avea DVD-uri cu *Rățoiul Howard* și *Krull,* dar asta nu-nseamnă că-i *plăceau,* cap pătrat! Și-n tot cazul asta nu le include în *canon.*

— Homer, am replicat, chiar n-avem ce argumenta. *Domnița șoim* este un clasic al anilor optzeci.

— E o *jale* de tot rahatu', aia e! Săbiile arată de parcă-s făcute din staniol și coloana sonoră este *epopeic* de lamentabilă. Numa sintetizatoare și clisme. Compusă de marile scule Alan Parsons Project! Te-apucă râsu'-plânsu'! E *dincolo* de lamentabil. La fel de lamentabil ca *Highlander II.*

— Hei! m-am prefăcut că arunc cu controlerul Intellivision spre el. Acu' ești de-a dreptul insultător. Simpla distribuție a *Domniței șoim* aduce filmul ăsta-n canon! Roy Batty! Ferris Bueller! Și tipu' care l-a jucat pe profesorul Falken în *Jocuri de război*! Mi-am scotocit memoria după numele actorului. John Wood! Laolaltă cu Matthew Broderick!

— Pragul de jos în carierele ambilor, a izbucnit el în râs.

Îi plăcea chiar mai mult decât mie să discute în contradictoriu despre filme vechi. Ceilalți gunteri din camera de chat începuseră să se strângă în jurul nostru pentru a ne asculta. Contrazicerile noastre erau considerate adesea divertisment de calitate.

— Cred c-ai fumat iarbă! am strigat eu. *Domnița șoim* a fost regizat de Richard Donner, în peleme! Ai văzut *Tâlharii*? Sau *Superman*? Vrei să zici că *el* o suge?

— Din partea mea putea să-l fi regizat și Spielberg. Este un film pentru gagici, camuflat în *sword-and-sorcery.* Singurul film din genul ăsta cu încă și mai puține coaie este probabil… rahatul de *Legend.* Oricui îi place cu-adevărat *Domnița șoim* este o gagicuță care-a terminat liceul agricol!

Râsete de la galerie. De acum începusem chiar să mă enervez cu-adevărat. Eram de asemenea fan declarat al lui *Legend* și Aech o știa.

— Aha, deci eu sunt o gagicuță? Ei bine, tu ai un fetiș cu ewokii! I-am smuls revista din mână și-am aruncat-o spre peretele pe care trona un poster cu *Răzbunarea lui Jedi.* Crezi că o cunoaștere amănunțită a culturii ewoki te va ajuta să găsești oul?

— Să nu te iei iarăși de endorieni, a ridicat el un deget arătător. Te-am avertizat. Jur că te *banez.*

Știam că era o amenințare fără acoperire, așa că mă pregăteam să duc și mai departe chestia cu ewokii, poate chiar să râd de el că-i numea „endorieni”. Dar chiar în clipa aceea pe scară s-a materializat un nou-sosit. Un ratat absolut pe nume I-r0k. Am suspinat. I-r0k și Aech urmau aceeași școală și erau

colegi la câteva materii, dar tot nu puteam înțelege motivul pentru care Aech îi oferise acces în Demisol. I-r0k se considera un gunter de elită, însă nu era decât un prefăcut enervant. Sigur că da, făcea o mulțime de teleportări prin SISAO, terminând questuri și sporindu-și avatarul, dar de fapt nu știa chiar *nimic.* Și etala mereu o carabină cu plasmă supradimensionată, de mărimea unui snowmobil. Până și în camerele de chat, unde așa ceva era complet lipsit de sens. Tipul n-avea minte deloc.

— Iar vă certați despre *Star Wars*? a întrebat el, coborând treptele și venind pentru a se alătura grupului din jurul nostru. Ce dracu', rahatu' ăla-i expirat!

M-am întors către Aech.

— Dacă vrei să *banezi* pe cineva, de ce nu-ncepi cu papagalul ăsta?

Am apăsat butonul de resetare pe Intellivision și am început alt joc.

— Ciocu' mic, Penis-ville! a replicat I-r0k, folosind pronunțarea greșită a numelui avatarului meu pe care o prefera. Pe mine nu mă *banează* fiindcă știe că sunt din *elită.* Nu-i așa, Aech?

— Nu, a dat Aech ochii peste cap. Nu-i *deloc* așa. Ești din aceeași elită cu bunică-mea. Iar ea a murit.

— Să ți-o trag, Aech! Și ție, și bunicii tale moarte!

— Bravo, I-r0k, am murmurat. Întotdeauna reușești să ridici nivelul de inteligență al conversațiilor. Tot locul ăsta s-a luminat din clipa sosirii tale.

— Regret că te-am deranjat, căpitane Credit-zero, a spus I-r0k. Auzi, da' tu n-ar fi trebuit să fii acum pe Incipio, cerșind mărunțiș?

S-a întins spre al doilea controler Intellivision, dar eu l-am înhățat înaintea lui și l-am aruncat spre Aech.

I-r0k s-a strâmbat la mine.

— Ești un pulifrici.

— Și tu un prefăcut.

— Prefăcut? Penis-ville îmi spune *mie* prefăcut? s-a întors el pentru a se adresa grupului. Gagiu' ăsta-i atât de rupt în cur că trebuie să facă autostopul pân-la Greyhawk, doar ca să poată omorî kobolzi pentru fise și-mi zice *mie* prefăcut!

Cuvintele acelea au provocat câteva chicote în jur și am simțit cum mă-nroșesc la față sub vizor. Odată, cu vreun an în urmă, făcusem greșeala să iau un autostop în afara planetei cu I-r0k,

ca să-ncerc să câștig niște puncte de experiență. După ce mă lăsase într-o zonă de questuri de nivel scăzut de pe Greyhawk, lăbarul mă urmărise. Petrecusem următoarele ore, spintecând o bandă mică de kobolzi, așteptându-i să renască, și apoi ucigându-i iarăși, din nou și din nou. La momentul acela avatarul meu era abia de primul nivel și acela constituia unul dintre puținele moduri sigure în care puteam sui prin niveluri. În seara aceea I-r0k făcuse câteva capturi de ecran ale avatarului meu, pe care le etichetase „Penis-ville, ucigașul de kobolzi”. După aceea le postase pe Hatchery. Continua să amintească subiectul de câte ori avea ocazia. Nu intenționa să-l dau uitării vreodată.

— Exact, ți-am zis prefăcut, prefăcutule. M-am ridicat și mi-am apropiat fața de a lui. Ești un ignorant și un neștiutor. Simplul fapt că ai nivelul paisprezece nu te face gunter. Pentru așa ceva trebuie să *cunoști* ceva.

— Zisă! a încuviințat Aech.

Ne-am atins pumnii. În jur s-au auzit alte chicote, îndreptate acum spre I-r0k.

I-r0k ne-a fulgerat cu privirea pentru o clipă.

— Bine, a rostit el. Să vedem cine-i adevăratul prefăcut. Ia fiți atente, fetelor.

Rânjind, a scos un obiect din inventarul personal și ni l-a arătat. Era un vechi joc Atari 2600, încă nedesfăcut din cutie. În mod deliberat a acoperit titlul jocului cu palma, dar eu am recunoscut oricum desenul de pe copertă. Era imaginea unui tânăr și a unei tinere în veșminte grecești, ambii cu săbii în mâini. Înapoia lor pândeau un minotaur și un tip bărbos cu un petic negru pe un ochi.

— Știi ce-i asta, băi, șmecherule tare-n gură? a spus I-r0k, provocându-mă. O să-ți dau până și un indiciu... Este un joc Atari, care a fost pus în circulație ca parte dintr-un concurs. Conținea câteva enigme, pe care, dacă le rezolvai, puteai să câștigi un premiu. Îți sună familiar?

I-r0k încerca mereu să ne impresioneze cu elemente din canonul Halliday despre care credea în mod prostesc că le descoperise primul. Gunterilor le plăcea să se întreacă între ei și încercau permanent să arate că dobândiseră mai multe informații obscure decât oricare alții. Însă I-r0k era total incompetent în privința asta.

— Glumești, nu-i așa? am zis eu. Abia acum ai descoperit seria Swordquest?

S-a dezumflat brusc.

— Ai în mână Swordquest: Earthworld, am continuat eu. Primul joc din seria Swordquest. Lansat în 1982, am surâs eu larg. Poți să-mi numești următoarele trei titluri din serie?

A mijit ochii. Era, bineînțeles, buimăcit. Cum am spus, era un prefăcut și nimic mai mult.

— Poate s-o facă altcineva? m-am răsucit spre ceilalți.

Gunterii din grup au schimbat priviri, dar nimeni n-a spus nimic.

— Fireworld, Waterworld și Airworld, a răspuns Aech.

— Bingo! am exclamat eu și ne-am atins iarăși pumnii. Deși Airworld n-a fost terminat niciodată, pentru că Atari a început să aibă probleme și a anulat concursul înainte să se fi încheiat.

Tăcut, I-r0k a pus jocul înapoi în inventarul lui.

— Ar trebui să te alături Sux0rzilor, I-r0k, a râs Aech. Ei ar putea folosi realmente pe cineva cu vastul tău bagaj de cunoștințe.

I-r0k i-a arătat degetul mijlociu.

— Dacă voi doi, poponarilor, știați deja despre concursul Swordquest, cum se face că nu v-am auzit niciodată pomenind despre el?

— Haide, haide, a clătinat Aech din cap. Swordquest: Earthworld a fost urmarea neoficială a lui Atari pentru Adventure. Orice gunter care se respectă știe de concursul ăsta. Ce poate fi mai evident de atât?

I-r0k a încercat să salveze aparențele.

— Bun, dacă amândoi sunteți așa experți, cine a programat toate jocurile Swordquest?

— Dan Hitchens și Tod Frye, am recitat eu. Încearcă să mă întrebi ceva dificil.

— Am eu una pentru tine, a intervenit Aech. Care au fost premiile pe care Atari le-a oferit câștigătorilor fiecărui concurs?

— Aha, am aprobat, asta-i bună. Ia să vedem... Premiul pentru Earthworld a fost Talismanul Adevărului Penultim. Era din aur solid și incrustat cu diamante. Din câte îmi amintesc, puștiul care l-a câștigat l-a topit ca să-și plătească colegiul.

— Da, da, m-a tachinat Aech. Haide, nu mai trage de timp. Ce-i cu celelalte două concursuri?

— Nu trag deloc de timp. Premiul pentru Fireworld a fost Pocalul de Lumină, iar premiul pentru Waterworld ar fi trebuit să fie Coroana Vieții, dar n-a mai fost acordat niciodată, deoarece concursul a fost anulat. Același lucru a fost valabil și pentru premiul Airworld, care ar fi trebuit să fie Piatra Filosofală.

Aech a zâmbit larg și a bătut ambele palme cu mine, după care a spus:

— Și dacă n-ar fi fost anulat concursul, câștigătorii primelor patru runde ar fi concurat pentru marele premiu: Sabia Vrăjitoriei Supreme.

Am încuviințat din cap.

— Toate premiile au fost descrise în broșurile de BD-uri ce însoțeau jocurile. Apropo, este vorba despre niște broșuri de BD-uri foarte vizibile în tezaurul din scena finală a *Invitației lui Anorak.*

Mulțimea a izbucnit în aplauze. I-r0k a plecat capul rușinat.

De când devenisem gunter, îmi fusese clar că Halliday se inspirase din concursul Swordquest pentru competiția sa. Nu știam dacă împrumutase și enigmele de la ei, dar pentru orice eventualitate studiasem cu atenție jocurile și soluțiile lor.

— Bine, ați câștigat, a zis I-r0k, dar e evident că amândoi ar trebui să-ncercați să vă trăiți viața.

— Cât despre tine, am replicat eu, este evident că ar trebui să-ncerci să-ți găsești un hobby nou. Fiindcă în mod limpede nu deții inteligența și dedicația necesare pentru a fi gunter.

— Asta-i evident, a zis Aech. Ca schimbare, îți sugerez să-ncerci să te *documentezi.* Vreau să zic – ai auzit vreodată de Wikipedia? Este gratis, prostovane.

I-r0k s-a întors și a mers către cutiile cu broșuri de BD-uri stivuite lângă peretele opus al încăperii, ca și cum ar fi pierdut interesul față de discuție.

— În fine, a vorbit el peste umăr. Dacă n-aș petrece atât de mult timp *offline, regulând gagici*, probabil c-aș ști la fel de multe rahaturi inutile ca voi doi.

Aech l-a ignorat și s-a răsucit spre mine.

— Cum îi chema pe gemenii care au apărut în broșurile de BD-uri Swordquest?

— Tarra și Torr.

— La dracu’, Z! Tu ești *cel mai tare.*

— Mulțumesc, Aech.

Un mesaj mi-a pâlpâit pe display, informându-mă că în clasa mea tocmai sunase soneria de avertizare de trei minute. Știam că Aech și I-r0k vedeau același avertisment, deoarece școlile noastre operau potrivit aceluiași program.

— E timpul pentru altă zi de învățături mărețe, a spus Aech și s-a ridicat.

— Rahat, a zis I-r0k. Ne vedem mai târziu, rataților.

Mi-a arătat degetul mijlociu, după care avatarul lui a dispărut, când el s-a delogat din camera de chat. Ceilalți gunteri au început de asemenea să se delogheze și să dispară, până am rămas doar eu și Aech.

— Să știi că vorbeam serios, Aech, am rostit eu. De ce-l lași pe idiotul ăla să vină pe-aici?

— Fiindcă e amuzant de bătut la jocuri video. Iar ignoranța lui îmi oferă speranțe.

— Cum așa?

— Dacă majoritatea celorlalți gunteri sunt la fel de necunoscători ca I-r0k – și așa sunt, Z, crede-mă! –, asta-nseamnă că noi doi avem realmente șansa să câștigăm competiția.

Am strâns din umeri.

— Poate fi și ăsta un punct de vedere.

— Nu mai treci pe-aici după școală? Pe la șapte? Am câteva comisioane de făcut, dar dup-aia vreau să atac niște chestii de pe lista mea cu filme de văzut. Ce zici de un maraton de *Spaced*?

— Să fiu al naibii, sigur că da, am încuviințat. Poți conta pe mine.

Ne-am delogat simultan, exact când a început să țârâie ultimul semnal al soneriei.

0004

Ochii avatarului meu s-au deschis și am revenit în clasa de Istorie Mondială. Locurile din jurul meu erau acum ocupate, iar profesorul nostru, domnul Avenovich, se materializa în fața clasei. Avatarul domnului A arăta ca un profesor de colegiu burtos și bărbos. Etala un surâs molipsitor, ochelari cu rame din

sârmă și sacou din tweed cu petice pe coate. Când vorbea, izbutea întotdeauna să sune ca și cum ar fi citit un pasaj din Dickens. Îmi plăcea de el. Era un profesor bun.

Bineînțeles, nu știam cine era de fapt domnul Avenovich sau unde trăia el. Nu-i cunoșteam numele real și nici dacă „el” era cu adevărat un bărbat. Din câte aveam habar, era perfect posibil să fie o inuită micuță care locuia în Anchorage din Alaska și care adoptase aspectul și vocea aceasta pentru a-și face elevii mai receptivi la lecțiile pe care le ținea. Totuși eu suspectam că avatarul domnului Avenovich arăta și suna exact ca persoana care-l opera.

Toți profesorii mei erau destul de grozavi. Spre deosebire de omologii lor din lumea reală, majoritatea profesorilor din școlile publice SISAO păreau realmente încântați de meseria lor, probabil pentru că nu erau nevoiți să-și petreacă jumătate din timp comportându-se ca babysitteri și factori disciplinari. Software-ul SISAO se îngrijea de asta, asigurând ca elevii să rămână tăcuți și în băncile lor. Profesorii nu trebuiau să facă nimic altceva decât să predea.

Era de asemenea mult mai ușor pentru profesorii online să rețină atenția elevilor lor, deoarece aici, în SISAO, sălile de clasă erau ca niște holodeckuri. Profesorii își puteau duce zilnic elevii în excursii de studiu virtuale, fără să părăsească de fapt școala.

În timpul lecției noastre de Istorie Mondială din dimineața aceea, domnul Avenovich a încărcat o simulare autonomă, pentru ca toți elevii din clasă să poată asista la descoperirea mormântului faraonului Tutankhamon de către arheologi în Egipt în anul 1922 d.Hr. (Cu o zi în urmă, vizitaserăm exact același loc în anul 1334 î.Hr. și văzusem imperiul lui Tutankhamon în toată gloria sa.)

La materia următoare, Biologia, am călătorit printr-o inimă omenească și am urmărit-o cum pompa pe dinăuntru, exact ca-n filmul acela vechi *Călătorie fantastică.*

În ora de Arte, am făcut turul Luvrului, în timp ce toate avatarurile noastre purtau berete prostești.

La ora de Astronomie, am vizitat toți sateliții lui Jupiter. Am stat pe suprafața vulcanică a lui Io, în timp ce profesoara ne-a explicat cum se formase satelitul. În timp ce vorbea, Jupiter se ridica uriaș înapoia ei, acoperind jumătate din cer, cu Marea Pată Roșie clocotind lent deasupra umărului ei stâng. După

aceea profesoara a pocnit din degete și am ajuns pe Europa, discutând despre posibilitatea existenței de forme de viață extraterestre sub crusta de gheață a satelitului.

Mi-am petrecut pauza de prânz pe una dintre peluzele verzi ce înconjurau școala, holbându-mă la decorul simulat în timp ce molfăiam un baton de proteină, cu vizorul tot pe ochi. Era preferabil decât să văd interiorul ascunzătorii mele. Mă găseam în ultimul an de liceu, așa că, dacă doream, aveam voie să părăsesc planeta în timpul prânzului, însă nu dispuneam de asemenea mălai suplimentar de care să-mi bat joc.

Logarea la SISAO era gratuită, dar nu și deplasarea în interiorul său. În majoritatea timpului eu nu aveam suficiente credite ca să mă teleportez de pe planetă și să revin apoi pe Ludus. Când soneria anunța sfârșitul zilei de școală, elevii care aveau treabă în lumea reală se delogau de la SISAO și dispăreau. Restul părăseau planeta. Mulți aveau propriile lor vehicule interplanetare. Pe tot Ludus, parcările școlilor erau pline de OZN-uri, vânători TIE, vechi navete spațiale NASA, Viperuri din *Battlestar Galactica* și alte designuri de nave spațiale preluate din toate filmele și serialele TV SF la care vă puteți gândi. În fiecare după-amiază eu stăteam pe peluza din față a școlii și priveam cu invidie cum navele acestea suiau pe cer și se îndepărtau pentru a explora nesfârșitele posibilități ale simulării. Puștii care n-aveau nave fie că recurgeau la vreun prieten mai bogat, fie că se înghesuiau spre cel mai apropiat terminal de transport, pentru a pleca în cluburi de dans, arene de gaming sau concerte rock extraplanetare. Nu și eu. Eu nu mergeam nicăieri. Eram naufragiat pe Ludus, planeta cea mai plictisitoare din toată SISAO.

Simularea Imersivă Senzorială Antropocentrică Ontologică era un loc mare.

Când fusese lansată, SISAO conținea doar câteva sute de planete ce puteau fi explorate de utilizatori, care fuseseră create de programatori și artiști GSS. Mediile lor acopereau tot spectrul, de la decoruri *sword-and-sorcery,* la orașe de dimensiuni planetare cu tematică ciberpunk și la pustiuri post-apocaliptice iradiate și infestate de zombi. Unele planete erau proiectate cu detalii minuțioase. Altele erau generate aleatoriu din șabloane. Toate erau populate cu o mare varietate de PNP-uri (personaje non-player) cu inteligență artificială: oameni,

animale, monștri extratereștri și androizi controlați de computere, cu care utilizatorii SISAO puteau interacționa.

GSS licențiase de asemenea de la concurenții săi lumi virtuale preexistente, astfel încât conținut care fusese deja creat pentru jocuri ca *Everquest* și *World of Warcraft* a fost portat în SISAO, iar cópii de Norrath și Azeroth au fost adăugate catalogului tot mai mare de planete SISAO. În scurt timp au urmat și alte lumi virtuale, de la Metaverse la Matrix. Universul *Firefly* era ancorat într-un sector adiacent galaxiei *Star Wars,* cu o recreare detaliată a universului *Star Trek* în sectorul adiacent al acesteia. Acum utilizatorii se puteau teleporta între lumile lor ficționale favorite. Pământul-mijlociu. Vulcan. Pern. Arrakis. Magrathea. Lumea discului, Lumea lui Roland, Lumea fluviului, Lumea inelară. Lumi și alte lumi.

Din considerente de zonare și navigare, SISAO fusese împărțită în mod egal în douăzeci și șapte de „sectoare”, fiecare conținând sute de planete. (Harta lor tridimensională semăna foarte mult cu o jucărie din anii 1980, numită Cubul Rubik. Ca majoritatea gunterilor, știam că nu era o coincidență.) Toate sectoarele aveau latura de exact zece ore-lumină, adică aproximativ 10,8 miliarde de kilometri. Prin urmare, dacă ai fi călătorit cu viteză luminică (viteza maximă ce putea fi atinsă de un vehicul spațial în interiorul lui SISAO), puteai ajunge exact în zece ore de pe o față a unui sector pe fața opusă. Genul acesta de călătorie pe distanțe lungi nu era ieftin. Vehiculele care puteau atinge viteză luminică erau rare și operarea lor necesita combustibil. Vânzarea de combustibil virtual pentru navele spațiale virtuale ale utilizatorilor era una dintre modalitățile prin care Gregarious Simulation Systems genera venituri, deoarece accesul în SISAO era gratuit. Totuși sursa principală de venituri a GSS-ului provenea din taxele pentru teleportare. Teleportarea era mijlocul cel mai rapid de deplasare, dar și cel mai scump.

Deplasarea în interiorul lui SISAO nu era doar scumpă… ci și periculoasă. Fiecare sector era împărțit în multe zone diferite care variau ca mărime și formă. Unele erau atât de mari, încât cuprindeau câteva planete, pe când altele acopereau doar câțiva kilometri pe suprafața unei singure lumi. Fiecare zonă deținea o combinație unică de reguli și parametri. Magia funcționa în unele zone, dar nu și în altele și același lucru era valabil și pentru tehnologie. Dacă intrai cu o navă stelară bazată

pe tehnologie într-o zonă în care tehnologia nu funcționa, motoarele navei se opreau imediat cum treceai granița zonei. După aceea trebuia să angajezi un vrăjitor caraghios cu barbă sură, cu o barjă spațială acționată de descântece, care să te remorcheze înapoi într-o zonă cu tehnologie.

Zonele duale permiteau folosirea simultană a magiei și tehnologiei, pe când zonele nule nu îngăduiau folosirea niciuneia. Existau zone pacifiste în care erau interzise luptele *player-versus-player,* dar și zone player-versus-player în care orice avatar putea fi atacat de oricine.

Trebuia să fii atent de câte ori intrai într-o zonă sau un sector nou. Trebuia să fii pregătit.

Dar, cum spuneam, eu nu aveam problema asta. Eu eram împotmolit la școală.

Planeta Ludus fusese concepută ca loc pentru învățare, așa că nu avea pe suprafața ei portaluri pentru questuri sau zone pentru gaming. Aici nu puteai găsi decât mii de campusuri școlare identice, separate prin pajiști verzi unduitoare, parcuri perfect proiectate și îngrijite, râuri, lunci și păduri întinse generate din șabloane. Nu existau castele, donjoane sau fortărețe spațiale orbitale pe care să le cutreiere avatarul meu. Și nu existau ticăloși, monștri sau extratereștri PNP cu care să lupt, astfel că nu existau comori sau obiecte magice pe care mi le-aș fi putut însuși.

Iar asta era o jale totală, dintr-o mulțime de motive.

Terminarea questurilor, luptele cu PNP-uri și colectarea de comori erau unicele moduri prin care un avatar de nivel redus ca al meu putea câștiga XP-uri (puncte de experiență). Prin câștigarea de XP-uri îți creșteai nivelul de energie, putere și capacități al avatarului.

Multor utilizatori SISAO nu le păsa deloc de nivelul de putere al avatarului lor și de altfel nici nu-și băteau capul cu aspectele. De gaming ale simulării. Ei foloseau SISAO doar pentru divertisment, afaceri, shopping și distracție în tovărășia prietenilor lor. Utilizatorii aceia evitau pur și simplu să intre în orice zone de gaming sau PvP, unde avatarurile lor de nivelul întâi lipsite de apărare puteau fi atacate de PNP-uri sau de alți jucători. Dacă rămâneai în zone sigure, ca Ludus, nu trebuia să-ți faci griji că avatarul tău va fi jefuit, răpit sau ucis.

Eu detestam să fiu împotmolit într-o zonă sigură.

Știam foarte bine că pentru a găsi oul lui Halliday, trebuia până la urmă să pătrund în sectoarele periculoase din SISAO. Iar dacă nu eram îndeajuns de puternic sau îndeajuns de bine înarmat pentru a mă apăra, nu aveam să supraviețuiesc mult timp.

În ultimii cinci ani, izbutisem să-mi ridic încet și treptat avatarul până la nivelul al treilea. Nu fusese deloc ușor. Reușisem asta făcând autostopul în afara planetei cu alți elevi (în principal cu Aech), care avea drum spre o planetă unde putea supraviețui avatarul meu debil. Îi rugam să mă lase lângă o zonă de gaming pentru începători și petreceam restul nopții sau weekendului ucigând orei, kobolzi sau altă clasă amărâtă de monștri care erau prea slabi să mă poată omorî. Pentru fiecare PNP învins de avatarul meu, câștigam câteva puncte de experiență și, de obicei, o mână de monede de aramă sau argint scăpate de inamicii mei măcelăriți. Monedele acestea erau convertite instantaneu în credite, pe care le foloseam pentru a-mi plăti teleportarea înapoi pe Ludus, adesea cu o clipă înaintea începerii orelor de școală. Uneori, dar nu prea des, unul dintre PNP-urile omorâte scăpa un articol. Așa obținusem sabia, scutul și armura avatarului meu.

La sfârșitul anului trecut încetasem să mai fac autostopul cu Aech. Avatarul lui depășise acum nivelul treizeci, așa că aproape mereu se îndrepta către planete unde avatarul meu n-ar fi fost în siguranță. El nu avea nimic împotrivă să mă lase pe vreo planetă noob în drum, însă dacă nu câștigam destule credite ca să-mi pot plăti transportul înapoi pe Ludus sfârșeam prin a lipsi de la școală fiindcă eram împotmolit pe altă lume. Asta nu era o scuză acceptabilă. De acum adunasem atâtea absențe nemotivate, încât mă găseam în pericol de exmatriculare. Iar dacă se întâmpla asta, ar fi trebuit să returnez consola și vizorul SISAO primite de la școală. Ba mai rău încă, aș fi fost transferat înapoi la școala din lumea reală, pentru a-mi termina acolo ultimul an de liceu. Nu puteam să risc așa ceva.

De aceea în ultima vreme părăseam rareori Ludus. Eram blocat aici și blocat la nivelul al treilea. Avatarul meu de nivelul al treilea era o stânjeneală uriașă. Niciun gunter nu te lua în serios dacă nu aveai minimum nivelul al zecelea. Deși fusesem gunter chiar din prima zi, toți continuau să mă considere noob. Era mai mult decât frustrant.

Disperat, încercasem să găsesc un job part-time după școală, pentru a face rost de bănuți pentru deplasări. Am aplicat la zeci de joburi de asistență și programare (în majoritate munci necalificate de construcție, scriind fragmente de cod pentru mallurile și clădirile de birouri din SISAO), dar nu avusesem nicio șansă. Milioane de *adulți* absolvenți de colegiu nu puteau obține joburile acelea. Marea Criză intra în al treilea ei deceniu și șomajul continua să înregistreze o cifră record. Până și localurile de fast-food din cartierul meu aveau o listă de așteptare de doi ani pentru solicitanții de joburi.

Așa că rămâneam împotmolit la școală. Mă simțeam ca un copil aflat în cea mai mare sală de jocuri video din lume, dar care nu avea nici măcar o fisă în buzunar, astfel că nu putea decât să se plimbe și să se uite la cei care se jucau.

0005

După prânz, m-am îndreptat spre cursul meu favorit: Studii Avansate SISAO. Era o materie facultativă care se făcea numai în ultimul an de liceu și în care se preda istoria lui SISAO și a creatorilor săi. Mai ușor de atât nu puteam obține un zece.

În ultimii cinci ani, îmi dedicasem tot timpul liber pentru a afla cât puteam de multe despre James Halliday. Îi studiasem exhaustiv viața, realizările și preocupările. În anii trecuți de la moartea lui, apăruseră peste o duzină de biografii diferite și eu le citisem pe toate. Se realizaseră de asemenea și câteva filme documentare, pe care le studiasem de asemenea. Citisem fiecare cuvințel pe care-l scrisese Halliday vreodată și jucasem toate jocurile video pe care le crease. Îmi luam notițe și scriam toate detaliile despre care credeam că ar putea fi asociate Vânătorii. Țineam totul într-un carnețel (pe care începusem să-l numesc „jurnalul Graal” după ce văzusem al treilea film Indiana Jones).

Cu cât aflasem mai multe despre viața lui Halliday, cu atât ajunsesem să-l idolatrizez mai mult. Era un zeu printre geek, o über-divinitate nerd, la nivelul lui Gygax, Garriott și Gates. Plecase de acasă după ce absolvise liceul, fără să aibă nimic asupra lui, decât inteligența și imaginația personale, pe care le

folosise pentru a obține faimă mondială și a acumula o avere vastă. Crease o nouă realitate, care oferea acum un mijloc de evadare pentru majoritatea omenirii. Și ca o încununare, își transformase testamentul în cea mai mare competiție de joc video organizată vreodată.

Îmi petreceam majoritatea timpului în clasa de Studii Avansate SISAO, iritându-l pe profesorul nostru, domnul Ciders, fie prin sublinierea unor erori din manual, fie prin ridicarea mâinii pentru a aminti detalii despre viața lui Halliday pe care eu (și numai eu) le consideram interesante. După primele săptămâni de predare, domnul Ciders încetase să-mi mai acorde cuvântul, cu excepția cazurilor când absolut nimeni nu știa răspunsul la întrebarea lui.

Astăzi el citea pasaje din *Omul-ou,* o biografie bestseller a lui Halliday pe care o citisem deja de patru ori. În timpul lecturii a trebuit să mă chinuiesc serios să mă abțin să-l întrerup și să atrag atenția asupra detaliilor cu adevărat importante pe care cartea nu le consemnase. M-am mulțumit să-mi notez în minte toate omisiunile, iar când domnul Ciders a început să rememoreze copilăria lui Halliday, am încercat o dată în plus să întrezăresc orice secrete aș fi putut din felul straniu cum trăise Halliday și din indiciile bizare despre sine pe care le lăsase în urmă.

•

James Donovan Halliday s-a născut pe 12 iunie 1972 în Middletown, statul Ohio. Era singurul copil la părinți. Tatăl lui era un strungar alcoolic, iar mama, o chelneriță cu personalitate bipolară.

Potrivit tuturor relatărilor, James a fost un băiat inteligent, însă lipsit de capacitatea adaptării sociale. Îi era foarte dificil să comunice cu cei din jur. În ciuda istețimii evidente, n-a avut rezultate bune la școală, pentru că majoritatea atenției îi era concentrată asupra computerelor, albumelor BD, romanelor SF și fantasy, filmelor și, mai presus de orice, asupra jocurilor video.

Pe când era în clasa a VIII-a, Halliday stătea singur într-o zi în sala de mese a școlii și citea *Manualul jucătorului de Dungeons & Dragons.* Jocul îl fascina, dar nu-l jucase niciodată, pentru că nu avusese prieteni cu care s-o facă. Un coleg de clasă pe nume Ogden Morrow a văzut ce citea și l-a invitat să participe la una

dintre sesiunile săptămânale de D&D care se țineau în locuința sa. Acolo, în subsolul casei lui Morrow, Halliday a fost prezentat unui grup de „mega geek” la fel ca el. Aceștia l-au acceptat imediat ca fiind unul dintre ei și pentru prima dată în viața sa James Halliday a avut un cerc de prieteni.

Ogden Morrow a devenit până la urmă partenerul de afaceri, colaboratorul și prietenul cel mai bun al lui Halliday. Ulterior mulți aveau să asemene asocierea dintre Morrow și Halliday cu cea dintre Jobs și Wozniak sau dintre Lennon și McCartney. A fost un parteneriat menit să modifice cursul istoriei omenirii.

La vârsta de cincisprezece ani, Halliday a creat primul lui joc video, Anorak’s Quest. L-a scris în limbaj de programare BASIC pe un TRS-80 Color Computer pe care-l primise la Crăciunul anterior (deși le ceruse părinților săi un Commodore 64, care era ceva mai scump). Anorak’s Quest era un joc de tip adventure care se desfășura în Chthonia, lumea fantastică creată de Halliday pentru campania Dungeons & Dragons din liceu. „Anorak” era porecla căpătată de Halliday din partea unei eleve britanice venită în schimb de experiență în liceul său. Lui i-a plăcut atât de mult numele acela, încât l-a utilizat pentru personajul său D&D favorit, vrăjitorul puternic care avea să apară ulterior în multe dintre jocurile lui video.

Halliday a creat Anorak’s Quest ca distracție, pentru a-l distribui celor din grupul de joc D&D. Toți l-au găsit fascinant și au pierdut nenumărate ore încercând să-i rezolve ghicitorile și enigmele complicate. Ogden Morrow l-a convins pe Halliday că Anorak’s Quest era mai bun decât majoritatea jocurilor pentru computere care existau pe atunci pe piață și l-a încurajat să încerce să-l vândă. L-a ajutat să creeze o imagine destul de simplă pentru o copertă a jocului, după care amândoi au copiat manual Anorak’s Quest pe zeci de dischete de $5^1/_4$ inchi, pe care le-au introdus în pungulițe cu fermoar de plastic, alături de o foaie fotocopiată cu instrucțiuni. Au început să vândă jocul pe raftul cu software din magazinul lor local de computere. În scurt timp nu puteau produce destul de rapid cópii pentru a satisface cererea.

Morrow și Halliday au decis să înființeze propria lor companie de jocuri video, Gregarious Games, care inițial și-a avut sediul în subsolul lui Morrow. Halliday a programat versiuni noi de Anorak’s Quest pentru computere Atari 800XL, Apple II și

Commodore 64, iar Morrow a început să plaseze reclame pentru joc în paginile câtorva reviste de computere. În șase luni, Anorak's Quest a devenit un bestseller național.

Halliday și Morrow au fost cât pe ce să nu mai absolve liceul, deoarece și-au petrecut aproape complet clasa a XII-a lucrând la Anorak's Quest II. Și în loc să urmeze după aceea colegiul, ei și-au focalizat toată energia asupra noii lor companii, care devenise acum prea mare pentru subsolul lui Morrow. În 1990 Gregarious Games s-a mutat în primul său birou real, aflat într-un mall în aer liber destul de părăginit din Columbus, statul Ohio.

În deceniul următor, micuța companie a măturat ca o vijelie industria de jocuri video, lansând o serie de jocuri de acțiune și adventure bestselleruri, care utilizau toate un motor grafic inovator pentru first-person creat de Halliday. Gregarious Games a stabilit un nou standard pentru imersiunea totală în universul jocului și de fiecare dată când lansa un titlu nou împingea și mai departe limitele posibile pentru hardware-ul de computer din vremea respectivă.

Durduliul Ogden Morrow era charismatic prin natură și se ocupa de toate afacerile și relațiile publice ale companiei. La fiecare conferință de presă susținută de Gregarious Games, el surâdea molipsitor dinapoia bărbii încâlcite și a ochelarilor cu rame din sârmă, folosindu-și talentul înnăscut pentru publicitate și hiperbolă. Halliday părea complet opusul lui în aproape toate privințele. Era înalt, slab și incredibil de timid și prefera să stea departe de luminile rampei.

Angajații lui Gregarious Games din perioada respectivă afirmă că Halliday se încuia frecvent în biroul său, unde programa non-stop, stând uneori zile sau chiar săptămâni fără mâncare, somn sau contact uman.

În puținele ocazii în care a acceptat să dea interviuri, comportamentul lui Halliday a părut bizar, chiar după standardele designerilor de jocuri. Era hipercinetic, distant și atât de inadaptat social, încât adeseori intervievatorii rămâneau cu impresia că era bolnav mintal. Halliday avea tendința de a vorbi atât de repede, încât cuvintele îi erau adesea neinteligibile și avea un râs alarmant de ascuțit, cu atât mai mult cu cât, de obicei, era singurul care știa *de ce* râdea. Când se plictisea în

timpul unui interviu (sau conversații), obișnuia să se ridice și să plece fără un cuvânt.

Halliday avea multe obsesii bine-știute, printre care se numărau la loc de frunte jocurile video clasice, romanele SF și fantasy și filmele de toate genurile. Avea de asemenea o fixație extremă pe anii 1980, deceniul în care fusese adolescent. Părea să se aștepte ca toți din jur să-i împărtășească obsesiile și adesea se răstea la cei care nu-l înțelegeau. Se știa despre el că avea obiceiul să concedieze angajați cu vechime pentru că nu recunoscuseră o replică obscură pe care o citase din dialogul unui film, sau dacă descoperea că nu erau familiarizați cu vreunul dintre desenele animate, albumele BD sau jocurile lui video favorite. (Întotdeauna Ogden Morrow îi reangaja pe concediați, de obicei fără ca Halliday să-și dea seama.)

Odată cu trecerea anilor, abilitățile sociale și așa precare ale lui Halliday au părut să se deterioreze și mai mult. (După moartea sa, au fost întreprinse câteva studii psihologice exhaustive, iar aderența lui obsesivă la rutine și preocuparea față de domenii obscure de interes i-au determinat pe mulți psihologi să concluzioneze că suferise de sindromul Asperger sau de altă formă de autism acut.)

În ciuda bizareriilor lui, nimeni nu i-a contestat vreodată geniul. Jocurile pe care le-a conceput creau dependență și erau extrem de populare. Până la sfârșitul secolului al XX-lea, Halliday era recunoscut aproape unanim ca fiind cel mai strălucit designer de jocuri video al generației sale și, potrivit unora, chiar al tuturor timpurilor.

Ogden Morrow era el însuși un programator sclipitor, totuși adevăratul lui talent îl constituia abilitatea în lumea afacerilor. Pe lângă colaborările la jocurile companiei, el a fost creierul dinapoia primelor lor campanii de marketing și a distribuirii de shareware, cu rezultate uimitoare. Când Gregarious Games a fost cotată finalmente la bursă, prețul acțiunilor sale a suit imediat până în stratosferă.

La vârsta de treizeci de ani, Halliday și Morrow erau amândoi multimilionari. Și-au luat vile pe aceeași stradă. Morrow a cumpărat un Lamborghini, a plecat în câteva vacanțe lungi și a călătorit prin toată lumea. Halliday a cumpărat și a restaurat unul dintre automobilele DeLorean originale ce fuseseră folosite în filmele *Înapoi în viitor,* a continuat să-și petreacă aproape tot

timpul lipit de tastatura unui computer și și-a utilizat averea pentru a crea cea mai mare colecție privată din lume de jocuri video clasice, figurine *Star Wars,* cutii vintage pentru prânz și albume BD.

La apogeul succesului său, Gregarious Games a părut să stagneze. Au trecut câțiva ani în care n-a mai lansat niciun joc nou. Morrow a făcut unele anunțuri criptice, spunând că lucrau la un proiect ambițios, care avea să-i ducă într-o direcție complet nouă. Au început să circule zvonuri că Gregarious Games dezvolta un tip nou de hardware pentru gaming și că proiectul acela secret secătuia rapid resursele financiare considerabile ale companiei. Au existat de asemenea indicații că atât Halliday, cât și Morrow își investiseră majoritatea averilor personale în noua întreprindere. A început să se răspândească vestea că Gregarious Games se afla în pericol de a intra în faliment.

Apoi, în decembrie 2012, Gregarious Games s-a rebranduit ca Gregarious Simulation Systems și sub denumirea aceasta nouă și-a lansat produsul de vârf, de altfel unicul pe care avea să-l lanseze vreodată: SISAO – Simularea Imersivă Senzorială Antropocentrică Ontologică.

SISAO avea să schimbe felul în care trăiau, munceau și comunicau oamenii din toată lumea. Avea să transforme divertismentul, rețelele sociale, ba până și politica globală. Deși inițial campaniile de marketing l-au anunțat ca fiind un gen nou de MMO, SISAO a evoluat rapid într-un mod nou de viață.

•

În zilele dinaintea lui SISAO, jocurile MMO (*massively multiplayer online*) s-au numărat printre primele medii artificiale partajate. Ele îngăduiau coexistența simultană a mii de jucători într-o lume simulată, la care se conectau prin intermediul internetului. Dimensiunea generală a acestor medii era relativ mică: de obicei, o singură lume sau cam o duzină de planete mici. Jucătorii de MMO-uri puteau să vadă aceste medii online doar prin intermediul unei mici ferestre bidimensionale – monitorul computerului lor – și puteau interacționa cu ele doar prin intermediul tastaturii, mouse-ului și a altor dispozitive rudimentare pentru inputul datelor.

Gregarious Simulation Systems a ridicat conceptul MMO la un nivel complet nou. SISAO nu-și limita utilizatorii la o singură

planetă, ba nici chiar la o duzină de planete. SISAO conținea sute (și finalmente mii) de lumi tridimensionale de înaltă rezoluție pe care oamenii le puteau explora și toate erau redate superb în detalii grafice meticuloase, până la nivelul insectelor, firelor de iarbă, vântului și fenomenelor meteo. Utilizatorii puteau să dea ocol tuturor acestor planete fără să întâlnească vreodată același teren. Chiar și sub forma sa primitivă inițială, simularea era amețitoare.

Halliday și Morrow au numit SISAO o „realitate *open-source*”, un univers online maleabil pe care oricine îl putea accesa prin intermediul internetului, folosindu-și home computerul sau o consolă pentru jocuri video. Te puteai loga și scăpai instantaneu de neplăcerile vieții cotidiene. Îți puteai crea un personaj complet nou, având control complet asupra felului cum arătai și vorbeai. În SISAO, corpolenții puteau deveni zvelți, urâții puteau deveni frumoși, iar timizii puteau deveni extravertiți. Îți puteai schimba numele, vârsta, sexul, rasa, înălțimea, greutatea, vocea, culoarea părului și structura osoasă. Sau puteai înceta complet să fii om și deveneai elf, căpcăun, extraterestru sau orice altă creatură din literatură, filme sau mitologie.

În SISAO puteai deveni oricine și orice doreai să fii, fără să-ți dezvălui vreodată adevărata identitate, deoarece anonimatul îți era garantat.

Utilizatorii puteau de asemenea să modifice conținutul lumilor virtuale din interiorul lui SISAO ori să creeze altele complet noi. Prezența cuiva online nu mai era limitată la un site Web sau la un profil de pe rețelele sociale. În SISAO îți puteai crea propria planetă privată, să clădești pe ea o vilă virtuală, s-o mobilezi și s-o decorezi oricum doreai și să inviți câteva mii de prieteni la o petrecere. Iar prietenii aceia puteau fi în realitate într-o duzină de fuse orare diferite, răspândiți pe tot globul.

Cheile succesului lui SISAO au fost cele două piese noi de hardware pentru interfațare create de GSS și care erau absolut necesare pentru accesarea simulării: vizorul și mănușile haptice.

Vizorul wireless SISAO avea mărime universală și era puțin mai mare decât o pereche de ochelari de soare. Folosea fascicule laser inofensive, de putere mică, pentru a trasa direct pe retinele purtătorului său mediul incredibil de real din SISAO, imersându-i complet câmpul vizual în lumea online. Vizorul se afla la distanță de ani-lumină față de ochelarii greoi pentru

realitate virtuală disponibili la momentul acela și a reprezentat o schimbare de paradigmă în tehnologia realității virtuale – la fel ca mănușile haptice SISAO, care îngăduiau utilizatorilor să controleze direct mâinile avatarurilor lor, ca și cum ar fi fost realmente în interiorul lor. Când ridicai obiecte, deschideai uși sau operai vehicule, mănușile haptice te făceau *să simți* obiectele și suprafețele acelea inexistente, ca și cum ar fi fost cu adevărat acolo, în fața ta. Așa cum spuneau reclamele TV, mănușile îți îngăduiau „să pipăi SISAO”. Acționând laolaltă, vizorul și mănușile făceau ca pătrunderea în SISAO să fie o experiență care nu semăna cu nimic altceva existent, iar odată ce oamenii i-au prins gustul n-a mai existat cale de întoarcere.

Software-ul de la baza simulării, noul Reality Engine SISAO al lui Halliday, a reprezentat de asemenea un uriaș salt tehnologic. El izbutea să depășească limitările ce afectaseră anterioarele realități simulate. Pe lângă faptul că restrângeau dimensiunea generală a mediilor lor virtuale, MMO-urile anterioare fuseseră silite să-și limiteze populațiile virtuale, de obicei la câteva mii de utilizatori pe server. Dacă prea mulți oameni se logau în același timp, simularea încetinea la nivelul vitezei melcului și avatarurile încremeneau în mijlocul unui pas, în vreme ce sistemul se străduia să facă față cerințelor. SISAO utiliza însă un model nou de matrice de servere cu toleranță la erori, care putea folosi putere de procesare suplimentară de la toate computerele conectate la simulare. Când fusese lansată, SISAO putea accepta până la cinci milioane de utilizatori simultani, fără nicio întârziere perceptibilă și fără niciun fel de căderi de sistem.

O campanie masivă de marketing a promovat lansarea lui SISAO. Reclamele TV, panourile publicitare și reclamele de pe internet prezentau decorul unei oaze verzi și luxuriante, cu palmieri și un lac cu apă azurie, cristalină, înconjurată de un deșert vast.

Noul produs al GSS-ului a fost din prima zi un succes de proporții. SISAO era ceea ce oamenii visaseră de decenii. „Realitatea virtuală” care le fusese promisă de atâta timp sosise finalmente și era chiar mai bună decât își imaginaseră. SISAO era o utopie online, un holodeck pentru acasă. Și care era factorul cel mai convingător în achiziția ei? Era *gratuită*!

Majoritatea jocurilor online de atunci generau venituri din taxele lunare de acces care le erau impuse utilizatorilor sub

formă de abonament. GSS cerea doar o unică taxă inițială de înscriere de *douăzeci și cinci* de cenți, pentru care primeai un cont SISAO pe viață. Toate reclamele foloseau același text: *SISAO – cel mai măreț joc video creat vreodată, la numai un sfert de dolar.*

Într-o epocă de tulburări sociale și culturale acute, când majoritatea populației mondiale tânjea după o evadare din realitate, SISAO i-a oferit-o într-o formă ieftină, legală, sigură și care nu provoca dependență (după cum se dovedise medical). Criza energetică a contribuit mult la popularitatea escapismului lui SISAO. Prețul imens al petrolului a făcut ca deplasările cu avioane sau automobile să fie prea scumpe pentru cetățenii obișnuiți, iar SISAO a devenit unica evadare pe care și-o puteau permite majoritatea lor. Pe măsură ce era energiei ieftine și abundente s-a apropiat de sfârșit, sărăcia și răzmerițele au început să se întindă ca un virus. Zilnic, tot mai mulți oameni aveau motive de a căuta alinare în interiorul utopiei virtuale a lui Halliday și Morrow.

Orice companie care dorea să funcționeze în interiorul lui SISAO trebuia să închirieze sau să cumpere proprietăți imobiliare virtuale (ceea ce Morrow a poreclit „proprietăți supraimobiliare”) de la GSS. Anticipând lucrul acesta, compania rezervase Sectorul Unu ca zonă desemnată pentru business a simulării și a început să vândă și să închirieze acolo milioane de proprietăți supraimobiliare. Malluri comerciale de dimensiunile unor orașe au fost ridicate cât ai clipi din ochi, iar vitrinele s-au răspândit pe planete ca o redare accelerată a putrezirii unei portocale. Dezvoltarea urbană nu fusese niciodată atât de simplă.

Pe lângă miliardele de dolari pe care GSS le încasa din vânzarea de terenuri care de fapt nu existau, compania a dat lovitura din vânzarea de obiecte și vehicule virtuale. SISAO a devenit în asemenea măsură o parte integrală din viața socială cotidiană a oamenilor, încât utilizatorii erau perfect dispuși să folosească bani reali pentru a cumpăra accesorii pentru avatarurile lor: haine, mobilier, locuințe, mașini zburătoare, săbii magice și mitraliere. Articolele acestea nu erau în realitate decât șiruri de unu și zero stocate pe serverele SISAO, dar în același timp reprezentau simboluri de statut. Majoritatea lor costau doar câteva credite, însă deoarece producerea lor de

către GSS nu costa nimic, totul se transforma în profit. Chiar și în convulsiile actualei recesiuni economice, SISAO le permitea americanilor să-și continue modul favorit de petrecere a timpului liber: shoppingul.

SISAO a devenit rapid scopul cel mai popular pentru utilizarea internetului, ba chiar în asemenea măsură încât termenii „SISAO” și „internet” au devenit treptat sinonime. Iar sistemul de operare tridimensional SISAO incredibil de simplu de utilizat, pe care GSS îl punea gratuit la dispoziție, a devenit sistemul de operare pentru computere cel mai popular din lume.

N-a trecut mult și miliarde de oameni de pe tot globul munceau și se jucau zilnic în SISAO. Unii dintre ei au făcut cunoștință, s-au îndrăgostit și s-au căsătorit fără să fi pus măcar piciorul pe același continent. Distincțiile dintre identitatea reală a persoanelor și cea a avatarurilor lor au început să se încețoșeze.

Erau zorii unei epoci noi, în care majoritatea rasei umane își petrecea tot timpul liber în interiorul unui joc video.

0006

Restul zilei de școală a trecut repede, până la ultima oră: Latina.

Majoritatea elevilor învățau o limbă străină pe care ar fi putut realmente s-o folosească într-o bună zi, ca mandarina, hindi sau spaniola. Eu decisesem să învăț latina pentru că James Halliday învățase latina. În primele lui jocuri de tip adventure, el utilizase de asemenea ocazional cuvinte și fraze în latină. Din păcate, în ciuda posibilităților nelimitate de care dispunea în SISAO, profesoarei mele de latină, doamna Rank, îi era greu să-și facă orele interesante. Iar azi trecea în revistă niște verbe pe care le memorasem deja, așa că am constatat că atenția a început aproape imediat să mi se îndepărteze de la lecție.

În timpul unei ore de clasă, simularea împiedica elevii să acceseze orice date sau programe care nu fuseseră autorizate de profesorul lor, pentru a-i împiedica să vizioneze filme, să joace jocuri ori să vorbească între ei în loc de a fi atenți la lecție. Din fericire, în clasa a IX-a descoperisem un bug în software-ul

bibliotecii online a școlii și, prin exploatarea lui, puteam accesa orice carte din biblioteca aceea, inclusiv *Almanahul lui Anorak.* Așa că oricând mă plictiseam (ca acum), deschideam o fereastră pe display și reciteam pasajele mele favorite, pentru a-mi trece timpul.

În ultimii cinci ani, *Almanahul* devenise Biblia mea. Ca majoritatea cărților din prezent, era disponibil doar în format electronic. Eu însă doream să-l pot citi atât noaptea, cât și ziua, ba chiar și în timpul frecventelor pene de curent ale stivelor, așa că reparasem o veche imprimantă laser abandonată și o folosisem pentru a tipări un exemplar fizic. Îl pusesem între copertele unui vechi carnet cu inele pe care-l țineam în rucsac și-l studiasem până-l învățasem practic pe dinafară.

Almanahul conținea mii de referințe la cărțile, serialele TV, filmele, cântecele, albumele BD și jocurile video favorite ale lui Halliday. Majoritatea lor aveau vechimea de peste patruzeci de ani, așa încât cópii digitale puteau fi descărcate gratuit în SISAO. Dacă aveam nevoie de ceva care nu era disponibil gratuit în mod legal, îl puteam obține aproape întotdeauna, utilizând Guntorrent, un program de partajare a fișierelor folosit de gunteri din toată lumea.

Când era vorba despre documentare, nu recurgeam niciodată la scurtături. În ultimii cinci ani, parcursesem toată listă de lecturi recomandate pentru gunteri: Douglas Adams, Kurt Vonnegut, Neal Stephenson, Richard K. Morgan, Stephen King, Orson Scott Card, Terry Pratchett, Terry Brooks, Bester, Bradbury, Haldeman, Heinlein, Tolkien, Vance, Gibson, Gaiman, Sterling, Moorcock, Scalzi, Zelazny. Citisem toate romanele tuturor autorilor favoriți ai lui Halliday.

Și nu mă oprisem acolo.

Vizionasem de asemenea absolut toate filmele la care Halliday făcea trimiteri în *Almanah.* Dacă era unul dintre favoritele lui, ca *Jocuri de război, Vânătorii de fantome, Un geniu autentic, Mai bine mort* sau *Răzbunarea tocilarilor,* îl revăzusem de mai multe ori, până când învățasem toate scenele pe dinafară.

Devorasem toate „Sfintele trilogii”, cum le denumise Halliday: *Star Wars* (trilogia originală și trilogia prequel, în ordinea aceasta), *Stăpânul inelelor, Matrix, Mad Max, Înapoi în viitor* și *Indiana Jones.* (Halliday spusese odată că prefera să pretindă că

celelalte filme *Indiana Jones,* începând cu *Regatul craniului de cristal,* nu existau. Eram ispitit să-i dau dreptate.)

Absorbisem de asemenea filmografiile complete ale tuturor regizorilor lui favoriți. Cameron, Gilliam, Jackson, Fincher, Kubrick, Lucas, Spielberg, Del Toro, Tarantino. Și, desigur, Kevin Smith.

Petrecusem trei luni, studiind toate filmele cu adolescenți ale lui John Hughes și memorând toate replicile-cheie ale dialogurilor.

Numai umilii se-aleg cu ciupituri. Îndrăzneții supraviețuiesc.

Ați putea zice că acoperisem toate posibilitățile.

Îi studiasem pe Monty Python. Și nu doar *Sfântul Graal.* Toate filmele, albumele și cărțile și toate episoadele din serialul BBC original. (Inclusiv cele două episoade „pierdute” pe care le-au realizat pentru televiziunea germană.)

Nu intenționam să fac niciun rabat.

Nu intenționam să ratez ceva evident.

Undeva pe parcurs, am început să exagerez.

Este chiar posibil să fi început s-o iau nițel razna.

Urmărisem toate episoadele din *Cel mai mare erou american, Lupul aerului, Echipa de șoc, K.I.T.T., Proscrișii științei* și *Păpușile Muppets.*

Dar *Familia Simpson,* poate că veți întreba?

Știam despre Springfield mai multe decât despre propriul meu oraș.

Star Trek? Oho, îmi făcusem bine temele. Seria originală, *Generația următoare, Deep Space Nine.* Până și *Voyager* și *Enterprise.* Le vizionasem pe toate în ordine cronologică. Și filmele, de asemenea. *Fazerele sunt fixate pe țintă.*

Îmi oferisem un curs rapid în desenele animate de sâmbătă dimineață din anii 1980.

Învățasem numele tuturor blestemaților de Gobot și Transformer.

Lumea pierdută, Thundarr the Barharian, He-Man, Școala rock!, *G.I. Joe* – le știam pe toate. *Deoarece cunoașterea înseamnă jumătate din bătălie.*

Cine era prietenul meu, când treburile mergeau prost? *H.R. Pufnstuf.*

Japonia? Am acoperit Japonia?

Da. Da, cum să nu? Desene animate și filme de acțiune. *Godzilla, Gamera, Star Blazers, Giganții spațiului* și *G-Force. Go, Speed Racer, Go.*

Nu eram vreun diletant.

Nu-mi pierdeam timpul cu fleacuri.

Memorasem toate poantele de stand-up comedy ale lui Bill Hicks.

Muzica? Ei bine, acoperirea întregului spectru muzical n-a fost simplă.

Durase ceva timp.

Anii 1980 fuseseră un deceniu al naibii de lung, iar Halliday nu părea să aibă gusturi foarte selective. Asculta din toate. Așa că procedasem și eu la fel. Pop, rock, new wave, punk, heavy metal. De la Police, la Journey, la R.E.M., la Clash. Le abordasem pe toate.

În nici două săptămâni epuizasem, toată discografia They Might Be Giants. Devo îmi luase ceva mai mult.

Vizionasem o sumedenie de videoclipuri YouTube cu fete geeky drăguțe care cântau la ukulele coveruri după hituri ale anilor 1980. Tehnic vorbind, asta nu făcea parte din documentarea mea, dar aveam un fetiș serios față de fete geeky drăguțe care cântau la ukulele, pe care nu-l pot nici explica, nici apăra.

Memorasem versuri. Versuri prostești ale unor formații cu nume ca Van Halen, Bon Jovi, Def Leppard și Pink Floyd.

Continuasem cu încăpățânare.

Arsesem opaițul până la miezul nopții, „midnight oil” cum se spune.

Știați că Midnight Oil a fost o formație australiană, care în 1987 a avut un hit intitulat „Beds Are Burning”?

Eram obsedat. Nu voiam să abandonez. Notele mele școlare au avut de suferit. Nu mi-a păsat.

Citisem toate numerele tuturor revistelor de BD-uri pe care le colecționase Halliday vreodată.

Nu intenționam să permit nimănui să-mi conteste dedicația.

Mai ales când era vorba despre jocuri video.

Jocurile video erau specializarea mea.

Specializarea mea în arme cu rol dublu.

Categoria mea de vis *Știi și câștigi.*

Descărcasem toate jocurile menționate sau la care se făceau referiri în *Almanah,* de la Akalabeth la Zaxxon. Le jucasem pe toate, pe rând, până le stăpânisem.

Ați fi surprinși cât de multă documentare poți face când nu ai deloc viață socială. Douăsprezece ore pe zi, șapte zile pe săptămână înseamnă mult timp pentru studiu.

Parcursesem toate genurile de jocuri video și toate platformele. Jocuri clasice din săli pe automatele cu monede, home computere, console și portabile. Aventuri bazate pe text, first-person shootere, third-person RPG-uri, clasice pe 8, 16 și 32 de biți scrise în secolul anterior. Cu cât un joc era mai greu de câștigat, cu atât îmi plăcea mai mult. Și pe măsură ce jucasem relicvele alea digitale străvechi, noapte după noapte, an după an, descoperisem că aveam talent pentru ele. În câteva ore puteam să câștig majoritatea jocurilor de acțiune și nu exista nicio aventură sau role-playing game pe care să n-o pot rezolva. N-am avut niciodată nevoie de vreun walk-through sau de coduri pentru trișare. Toate soluțiile soseau pur și simplu firesc. Și eram încă și mai bun la vechile jocuri de tip arcade. Când eram focusat pe un clasic de mare viteză ca Defender, mă simțeam ca un șoim în văzduh sau în felul cum credeam că s-ar putea simți un rechin când străbate oceanele. Pentru prima dată știusem ce însemna să fii născut pentru ceva. Să ai un har.

Totuși nu cercetările mele în domeniul filmelor, BD-urilor sau jocurilor video vechi m-au făcut să găsesc primul indiciu real. Acesta a apărut pe când studiam istoria vechilor RPG-uri cu creionul pe hârtie.

•

Pe prima pagină a *Almanahului lui Anorak* erau retipărite cele patru versuri recitate de Halliday în videoclipul *Invitație.*

Trei chei ascunse deschid trei porți tăinuite
Unde veți fi testați pentru talente explicite
Și supraviețuitorii acestor strâmtori deosebite
Vor ajunge la Sfârșitul cu răsplăți fericite.

Inițial aceea păruse unica referință directă la competiție din tot almanahul. Dar apoi, îngropate printre intrările acelea dezlânate de jurnal și eseurile despre cultura pop, descoperisem un mesaj ascuns.

În tot textul *Almanahului* existau mai multe litere însemnate. Fiecare dintre ele avea o „tăietură” minusculă, aproape invizibilă, în contur. Prima dată observasem crestăturile acelea în anul de după moartea lui Halliday. Pe atunci citeam exemplarul meu fizic din *Almanah,* așa că inițial crezusem că nu erau decât simple imperfecțiuni de printare, cauzate poate de hârtie sau de imprimanta veche pe care o utilizasem. Însă când verificasem cu versiunea electronică a cărții disponibilă pe site-ul lui Halliday, găsisem exact aceleași crestături pe aceleași litere. Iar dacă făceai zoom pe una dintre literele acelea, crestăturile erau clare ca lumina zilei.

Halliday le pusese acolo. El însemnase literele acelea cu un motiv.

În toată cartea erau o sută douăsprezece litere crestate. Copiindu-le în ordinea în care apăreau, am descoperit că formau un text. Aproape congestionat de surescitare, am copiat textul în jurnalul Graal:

Cheia de Bronz așteaptă exploratori
Într-o criptă plină de orori
Dar ai multe de-nvățat
Dacă să câștigi ai sperat
Locul printre-nvingători.

Desigur și alți gunteri descoperiseră mesajul acesta ascuns, însă fuseseră destul de înțelepți pentru a-l ține pentru ei. Mai precis, pentru o vreme. La șase luni după ce găsisem mesajul ascuns, îl descoperise și un student guraliv din anul I la MIT. Se numea Steven Pendergast și decisese să-și obțină cele cincisprezece minute de celebritate, împărtășindu-și descoperirea în fața mass-media. Newsfeedurile difuzaseră timp de o lună interviuri cu idiotul ăla, care nu avea nici cea mai mică idee despre înțelesul mesajului. După aceea dezvăluirea publică a unui indiciu a devenit cunoscută ca „a face o pendergastă”.

După ce mesajul a devenit de notorietate publică, gunterii l-au poreclit „Limerickul”, din cauza structurii rimelor sale. Lumea întreagă îl cunoștea acum de patru ani, totuși nimeni nu părea să-i fi priceput adevăratul înțeles și Cheia de Bronz nu fusese găsită deocamdată.

Știam că Halliday folosise frecvent ghicitori similare în multe dintre primele lui jocuri de tip adventure și toate ghicitorile acelea avuseseră sens în contextul jocului. Așa că am dedicat o secțiune întreagă din jurnalul Graal descifrării Limerickului, rând cu rând.

Cheia de Bronz așteaptă exploratori

Versul acesta părea destul de direct. Nu puteam detecta niciun înțeles ascuns.

Într-o criptă plină de orori

Versul acesta era mai complicat. Sensul său direct era că cheia ar fi fost ascunsă undeva într-o criptă umplută cu chestii înfiorătoare. Dar apoi, în decursul documentării mele, am descoperit un vechi supliment Dungeons & Dragons intitulat *Cripta Ororilor*, care fusese publicat în 1978. Din clipa când am văzut titlul, am fost sigur că al doilea vers din Limerick făcea referire la el. Halliday și Morrow jucaseră Advanced Dungeons & Dragons pe toată durata liceului, alături de alte RPG-uri cu hârtie și creion, ca GURPS, Champions, Car Wars și Rolemaster.

Cripta Ororilor era o broșură subțire, subintitulată „modul”. Conținea hărți detaliate și descrieri cameră cu cameră ale unui labirint subteran infestat de monștri zombi. Jucătorii de D&D puteau explora labirintul cu personajele lor în timp ce stăpânul donjonului citea din modul și-i călăuzea prin povestea pe care o conținea, descriind tot ce vedeau și întâlneau pe drum.

Aflând tot mai multe despre felul cum funcționau acele prime RPG-uri, mi-am dat seama că un modul D&D era echivalentul primitiv al unui quest în SISAO. Iar personajele D&D erau similare avatarurilor. Dintr-un punct de vedere, vechile RPG-uri fuseseră primele simulări de realitate virtuală, create cu mult înainte ca un computer să fie destul de puternic pentru a o face el. Pe atunci, dacă doreai să evadezi în altă lume, trebuia s-o creezi tu însuți, folosindu-ți creierul, hârtie, creioane, zaruri și câteva cărți cu reguli. Înțelegerea aceea mi-a luminat mintea. Mi-a modificat întreaga perspectivă asupra Vânătorii oului de Paște al lui Halliday. Din clipa aceea am început să mă gândesc la Vânătoare ca la un modul D&D complex. Iar Halliday era în mod evident stăpânul donjonului, chiar dacă acum controla jocul de dincolo de mormânt.

Îngropată în adâncul unei străvechi arhive FTP, am găsit o copie digitală a modulului *Cripta Ororilor,* veche de șaizeci și

șapte de ani, și, studiind-o, am început să dezvolt o ipoteză: undeva în SISAO, Halliday recrease Cripta Ororilor și ascunsese în ea Cheia de Bronz.

Am petrecut următoarele luni studiind modulul și memorându-i toate hărțile și descrierile încăperilor, pregătindu-mă pentru ziua când voi descoperi finalmente unde se afla. Dar tocmai asta era problema: Limerickul nu părea să ofere niciun indiciu cu privire la *locul* unde ascunsese Halliday blestemăția. Unicul indiciu părea să fie „ai multe de învățat dacă să câștigi ai sperat locul printre-nvingători".

Am repetat cuvintele acelea întruna în minte, până mi-a venit să urlu de frustrare. *Multe de învățat.* Da, bine, grozav. Am multe de învățat *despre ce*?

În SISAO existau literalmente mii de lumi și Halliday și-ar fi putut ascunde recrearea Criptei Ororilor pe oricare dintre ele. O căutare întreprinsă pe absolut toate planetele ar fi durat o veșnicie. Chiar dacă aș fi dispus de mijloacele necesare.

Planeta Gygax din Sectorul Doi părea locul evident de unde să înceapă căutarea. Halliday scrisese chiar el codul planetei și o botezase după Gary Gygax, unul dintre creatorii lui Dungeons & Dragons și autorul modulului original *Cripta Ororilor.* Potrivit Gunterpediei (o wiki a gunterilor), planeta Gygax era acoperită cu recreări de vechi module D&D, însă *Cripta Ororilor* nu se număra printre ele. De asemenea, o recreare a criptei nu părea să existe pe niciuna dintre celelalte lumi tematice D&D din SISAO. Gunterii răscoliseră toate planetele acelea și examinaseră fiecare centimetru pătrat de pe suprafața lor. Dacă o recreare a Criptei Ororilor ar fi fost ascunsă pe una dintre ele, ar fi fost găsită și cartografiată de mult.

Așadar cripta trebuia să fie ascunsă altundeva. Iar eu nu aveam absolut nicio idee unde putea fi. Mi-am spus însă că dacă voi continua cercetările, voi afla finalmente ce trebuia să știu pentru a deduce ascunzătoarea criptei. De fapt probabil că exact la asta se referise Halliday prin „ai multe de învățat dacă să câștigi ai sperat locul printre-nvingători".

Dacă oricare alt gunter interpretase limerickul la fel ca mine, atunci fusese îndeajuns de inteligent ca să-și țină gura în privința respectivă. Eu nu văzusem nicio postare despre Cripta Ororilor pe vreun avizier de mesaje al gunterilor. Desigur îmi dădeam seama perfect că asta putea fi și din cauza faptului că

ipoteza mea despre vechiul modul D&D era jalnică și complet imaterială.

Așa că am continuat să vizionez, să citesc, să ascult și să studiez, pregătindu-mă pentru ziua când voi da peste indiciul care mă va duce la Cheia de Bronz.

Și lucrul acela s-a întâmplat pe neașteptate. Exact pe când visam cu ochii deschiși la ora de latină.

0007

Profesoara noastră, doamna Rank, stătea în fața clasei și conjuga fără grabă verbe. Le spunea mai întâi în engleză, apoi în latină și fiecare cuvânt apărea automat pe tabla dinapoia ei când era pronunțat. De câte ori făceam asemenea conjugări plictisitoare de verbe, îmi reveneau mereu în minte versurile dintr-un cântec vechi din *Școala rock*!: „A fugi, a merge, a primi, a dărui. Verb! Tu ești ceea ce se-ntâmplă!”

Fredonam încetișor pentru mine refrenul acela, când doamna Rank a început să conjuge în latină verbul „a învăța”.

— A învăța, *discere,* a spus ea. Ar trebui să fie ușor de ținut minte, deoarece este similar cu „a discerne”, care înseamnă tot „a învăța”.

Auzind-o repetând „a învăța”, a fost îndeajuns pentru a mă face să mă gândesc la limerick. *Ai multe de învățat dacă să câștigi ai sperat locul printre-nvingători.*

Doamna Rank a continuat, utilizând verbul într-o frază.

— Noi mergem la școală pentru a învăța, a zis ea. *Petimus scholam ut litteras discamus.*

Și în clipa aceea m-a izbit. Ca o nicovală care a căzut din înaltul cerului și m-a lovit drept în creștetul capului. Am privit în jur, la colegii de clasă. Ce grup de oameni au „multe de învățat”?

Elevii. Elevii de liceu.

Eu mă aflam pe o planetă plină cu elevi și toți aveau „multe de învățat”.

Ce-ar fi fost dacă limerickul spunea că acea criptă era ascunsă chiar aici, pe Ludus? Tocmai pe planeta unde frecasem menta în ultimii cinci ani?

Apoi mi-am amintit că *ludus* era de asemenea un cuvânt latinesc, care însemna „școală”. Mi-am scos dicționarul latin ca să mai verific o dată definiția și atunci am descoperit că termenul avea mai multe semnificații. Ludus putea să însemne „școală”, dar putea de asemenea să însemne „sport” sau „joc”.

Joc.

Am căzut de pe scaunul pliant, bufnind pe podeaua ascunzătorii mele. Consola SISAO a urmărit mișcarea respectivă și a încercat să-mi facă avatarul să cadă pe podeaua sălii de clasă, însă software-ul de conduită al clasei l-a împiedicat să se miște și pe display-ul meu a pâlpâit un avertisment: VĂ RUGĂM SĂ RĂMÂNEȚI AȘEZAȚI ÎN TIMPUL ORELOR!

Mi-am spus să nu devin prea surescitat. Poate că mă pripeam să trag concluzii. Sute de școli și universități private existau și pe alte planete din interiorul lui SISAO. Era posibil ca limerickul să se refere la una dintre ele. Totuși nu credeam asta. Ludus era o posibilitate mai logică. James Halliday donase miliarde pentru a fonda aici sistemul de școli publice SISAO, ca modalitate de a demonstra uriașul potențial al simulării ca instrument educațional. Iar înainte de a muri, el înființase o fundație care să asigure că sistemul de școli publice SISAO va avea mereu banii necesari funcționării. Halliday Learning Foundation le oferea de asemenea copiilor săraci de pe tot globul hardware SISAO gratuit și acces la internet, pentru ca să poată urma școlile din SISAO.

Programatorii GSS-ului concepuseră și construiseră Ludus și toate școlile de pe ea, așa că era perfect posibil ca Halliday să fi dat numele acela planetei. De asemenea, el ar fi avut acces la codul ei sursă, dacă ar fi dorit să ascundă ceva aici.

Înțelegerile au continuat să-mi detoneze în creier ca o succesiune de bombe atomice. Potrivit modulului D&D original, intrarea în Cripta Ororilor era ascunsă lângă „o colină scundă și teșită, lată de două sute și lungă de trei sute de metri”. Vârful colinei era acoperit cu pietre mari, negre, astfel plasate încât de la înălțime semănau cu găvanele, orificiile nazale și dinții unui craniu uman.

Dar dacă pe Ludus s-ar fi aflat o asemenea colină, n-ar fi fost descoperită până acum?

Poate că nu. Pe Ludus existau sute de păduri mari, risipite pe toată suprafața planetei, în secțiunile vaste de teren gol dintre

miile de campusuri școlare. Unele dintre ele erau enorme, acoperind zeci de kilometri pătrați. Majoritatea elevilor nici măcar nu călcau vreodată pe acolo, deoarece nu era nimic interesant de făcut sau de văzut. Precum pajiștile, râurile și lacurile sale, pădurile lui Ludus erau simple peisaje generate pe computer și amplasate pentru a umple spațiile goale.

Bineînțeles în decursul îndelungatei șederi a avatarului meu pe Ludus, explorasem câteva dintre pădurile la care puteam ajunge pe jos de la școală, pur și simplu din plictiseală. Nu conțineau însă decât mii de copaci aleatorii și ocazionale păsări, iepuri sau veverițe. (Omorârea creaturilor acelora micuțe nu-ți aducea niciun punct de experiență. Verificasem.)

De aceea era perfect posibil ca undeva, ascunsă într-o pădure mare și neexplorată de pe Ludus, să se afle o colină micuță acoperită cu pietre care să aibă forma unui craniu omenesc.

Am încercat să apelez pe display o hartă a lui Ludus, dar n-am izbutit. Sistemul nu-mi permitea, deoarece nu se terminase ora de clasă. Hackul pe care-l utilizasem pentru accesarea cărților din biblioteca online a școlii nu funcționa pentru software-ul atlasului SISAO.

— Rahat! am izbucnit, frustrat.

Software-ul de conduită al clasei a filtrat cuvântul, așa că n-a fost auzit nici de doamna Rank, nici de colegii mei. Însă altă avertizare mi-a pâlpâit pe display: VULGARITATE CENZURATĂ – AVERTISMENT DE PURTARE NECUVIINCIOASĂ!

Am privit ora afișată pe display. Până la sfârșitul zilei de școală mai aveam exact șaptesprezece minute și douăzeci de secunde. Am stat locului cu dinții încleștați și am numărat secundele, în vreme ce mintea continua să-mi galopeze.

Ludus era o planetă obscură din Sectorul Unu. Aici n-ar fi trebuit să existe decât școli, așa că ar fi fost ultimul loc unde gunterii să caute Cheia de Bronz. Era în mod clar ultimul loc unde *eu* m-aș fi gândit să caut Cheia de Bronz, iar asta în sine dovedea că era o ascunzătoare perfectă. Dar de ce ar fi ales Halliday să ascundă Cheia de Bronz aici? Poate numai dacă...

Poate numai dacă el ar fi dorit s-o găsească un elev.

Încă mă clătinam de pe urma implicațiilor ideii aceleia când soneria a sunat în cele din urmă. În jurul meu, ceilalți elevi au început să iasă din clasă ori să dispară de pe locurile lor.

Avatarul doamnei Rank a dispărut de asemenea și în câteva clipe am rămas complet singur.

Am apelat pe display o hartă a lui Ludus. A apărut sub forma unui glob tridimensional care plutea în fața mea și l-am rotit cu palma. Potrivit standardelor SISAO, Ludus era o planetă relativ mică, cam cât o treime din Luna terestră, cu circumferința de exact o mie de kilometri. Un singur continent contiguu îi acoperea suprafața. Nu existau oceane, ci doar câteva zeci de lacuri mari amplasate aleatoriu. Întrucât nu erau reale, planetele din SISAO nu trebuiau să respecte legile fizicii. Pe Ludus era permanent zi, indiferent de locul de pe suprafața ei unde te-ai fi aflat, iar cerul era întotdeauna albastru și perfect senin, fără niciun nor. Soarele ce atârna staționar deasupra nu era decât o sursă de lumină virtuală, programată pe cerul imaginar.

Pe hartă, campusurile școlare apăreau ca mii de dreptunghiuri identice și numerotate ce presărau suprafața planetei, despărțite prin câmpii verzi unduitoare, râuri, lanțuri muntoase și păduri. Pădurile erau de toate formele și mărimile, iar multe din ele mărgineau școlile. Lângă hartă, am apelat modulul *Cripta Ororilor.* În primele pagini conținea ilustrația grosolană a colinei ce ascundea cripta. Am făcut o captură de ecran a ilustrației și am plasat-o în colțul display-ului.

Am căutat cu disperare prin site-urile *warez* favorite, până am găsit cel mai bun modul de recunoaștere a imaginilor pentru atlasul SISAO. După ce am descărcat software-ul via Guntorrent, mi-au trebuit alte câteva minute să deduc cum să-i cer să scaneze toată suprafața planetei în căutarea unei coline cu pietre mari și negre, dispuse după tiparul unui craniu uman, care să aibă mărimea, forma și aspectul corespunzătoare ilustrației din modulul *Cripta Ororilor.*

După zece minute de căutare, software-ul a evidențiat o posibilă corespondență.

Mi-am ținut răsuflarea când am plasat imaginea de pe harta lui Ludus lângă ilustrația din modulul D&D. Atât forma colinei, cât și desenul de craniu al pietrelor se potriveau perfect cu ilustrația.

Am redus puțin scara hărții, apoi m-am retras îndeajuns ca să confirm că partea nordică a colinei se termina printr-un versant de stânci și grohotiș. Exact ca în modulul Dungeons & Dragons original.

Am scos un răcnet triumfător care a reverberat în clasa goală și a ricoșat din pereții micuței mele ascunzători. Dădusem lovitura. Găsisem realmente Cripta Ororilor!

Când am izbutit în cele din urmă să mă calmez, am făcut niște calcule rapide. Colina se afla aproape în mijlocul unei păduri mari în formă de amibă care se găsea pe fața opusă a lui Ludus, la mai bine de 400 de kilometri de școala mea. Avatarul meu putea să alerge cu viteza maximă de cinci kilometri pe oră, așa că mi-ar fi trebuit peste trei zile să ajung acolo pe jos, dacă aș fi alergat tot timpul non-stop. Prin teleportare, aș fi fost acolo în câteva minute. Costul n-ar fi fost mare pentru o asemenea distanță, poate câteva sute de credite. Din păcate, însemna totuși mai mult decât totalul actual al contului meu SISAO, care era exact zero.

Mi-am examinat opțiunile. Aech mi-ar fi împrumutat banii pentru transport, dar nu voiam să-i cer ajutorul. Dacă nu puteam ajunge singur la criptă, atunci nu meritam să ajung deloc. În plus, ar fi trebuit să-l mint în privința scopului banilor și, fiindcă până atunci nu-i cerusem niciodată un împrumut, orice pretext i-aș fi oferit i-ar fi trezit bănuieli.

Gândindu-mă la Aech, mi-a fost imposibil să nu surâd. Avea să fie extrem de furios la aflarea veștii. Cripta se găsea la mai puțin de *șaptezeci de kilometri de școala lui*! Practic în curtea din spate.

Gândul acela mi-a declanșat o idee care m-a făcut să sar în picioare. Am ieșit în fugă din clasă și am alergat pe coridor.

Nu numai că știam cum să mă teleportez pe cealaltă emisferă a lui Ludus, ci și cum să-mi plătească școala transportul.

Toate școlile publice SISAO aveau echipe sportive la diverse discipline, printre care lupte, fotbal, fotbal american, baseball, volei și alte câteva sporturi ce nu puteau fi practicate în lumea reală, precum Quidditch și Fură Steagul în imponderabilitate. Elevii se înscriau în echipele acelea la fel cum făceau la școlile din lumea reală și jucau folosind dispozitive haptice complexe, care le îngăduiau să execute realmente orice fel de alergări, sărituri, șuturi, placări și așa mai departe. Echipele se antrenau seara, se întâlneau cu suporterii înaintea meciurilor și călătoreau la alte școli de pe Ludus, ca să dispute meciuri cu ele. Școala noastră oferea vouchere gratuite pentru teleportare oricărui elev care dorea să asiste la meciurile din deplasare, ca

să putem sta în tribune și zbiera pentru draga noastră ȘPS 1873. Eu profitasem de avantajul acela o singură dată, când echipa noastră de Fură Steagul jucase împotriva școlii lui Aech în campionatul ȘPS.

Când am ajuns la secretariat, am examinat programul de activități și am găsit imediat ce căutam. În seara asta echipa noastră de fotbal juca în deplasare împotriva ȘPS 0571, care se afla la aproximativ o oră de alergare de pădurea unde era ascunsă cripta.

M-am întins și am selectat jocul, iar în inventarul avatarului meu a apărut instantaneu un voucher pentru teleportare, valabil pentru o călătorie dus-întors la ȘPS 0571.

M-am oprit la dulăpiorul meu ca să-mi las manualele și să-mi iau lanterna, sabia, scutul și armura. După aceea am ieșit în fugă pe ușa din față și am traversat iute peluza verde și întinsă din fața școlii.

Când am ajuns la dunga roșie care marca domeniul școlii, am privit în jur ca să mă asigur că nu mă privea nimeni, apoi am pășit peste linie. Instantaneu, eticheta WADE3 care plutea deasupra capului meu s-a schimbat în PARZIVAL. Fiind în afara domeniului școlii, îmi puteam folosi din nou numele de avatar. La fel de bine puteam să decuplez complet afișarea sa, adică așa cum am făcut acum, întrucât doream să călătoresc incognito.

Cel mai apropiat terminal pentru transport se afla la distanță mică de mers pe jos de școală, la capătul unei alei pietruite. Era un pavilion mare cu acoperiș în formă de dom, susținut de o duzină de coloane fildeșii. Pe fiecare coloană era gravată pictograma SISAO pentru teleportare, un „T” majuscul în centrul unui hexagon albastru. Școala se terminase de numai câteva minute, așa că în terminal se scurgea un flux constant de avataruri. Înăuntru existau șiruri lungi de cabine albastre pentru teleportare, a căror formă și culoare îmi aminteau mereu de TARDIS al doctorului Who. Am pășit în prima cabină goală pe care am văzut-o și ușile s-au închis automat. Nu trebuia să completez destinația pe ecranul tactil, deoarece era deja codat pe voucherul meu. Am introdus pur și simplu voucherul într-o fantă și pe ecran a apărut planiglobul lui Ludus, cu o linie trasată de la locul unde mă aflam acum până la destinație: un punct verde care pâlpâia lângă ȘPS 0571. Cabina a calculat

instantaneu distanța pe care aveam s-o parcurg (462 de kilometri) și suma pe care trebuia s-o plătească școala mea (103 credite). Voucherul a fost verificat, ecranul a afișat ACHITAT și avatarul meu a dispărut.

Am apărut imediat într-o cabină identică, într-un terminal pentru transport de pe cealaltă emisferă a planetei. Am ieșit și am văzut spre sud ȘPS 0571. Arăta exact ca propria mea școală, atât doar că peisajul înconjurător diferea. Am zărit câțiva elevi din școala mea care mergeau spre stadionul de fotbal din apropiere, pentru a urmări meciul și a face galerie echipei noastre. Nu înțelegeam de ce se oboseau. Ar fi putut la fel de bine să urmărească meciul prin videofeed, iar orice locuri goale din tribune aveau să fie umplute cu fani PNP generați aleatoriu, care ar fi înfulecat hotdog și sucuri virtuale, în timp ce ar fi ovaționat gălăgios. Ba ocazional ar fi făcut și „valuri”.

Eu alergam deja în direcția opusă, peste un câmp verde unduitor care se întindea înapoia școlii. În depărtare se ridica un lanț muntos la baza căruia puteam vedea pădurea în formă de amibă.

Am activat caracteristica de autoalergare a avatarului, apoi mi-am deschis inventarul și am selectat trei dintre articolele de acolo. Armura mi-a îmbrăcat corpul, scutul mi-a apărut atârnat pe spate și sabia, în teacă la șold.

Aproape că ajunsesem la liziera pădurii când mi-a sunat telefonul. ID-ul arăta că era Aech. Probabil că voia să știe de ce nu mă logasem încă la Demisol. Dacă aș fi răspuns însă apelului, el ar fi văzut un videofeed în direct al avatarului meu, alergând la viteză maximă peste un câmp, cu ȘPS 0571 micșorându-se în depărtare. Mi-aș fi putut ascunde poziția actuală, răspunzând apelului doar prin audio, însă asta i-ar fi putut trezi bănuielile. De aceea am lăsat apelul să-mi intre în videomail. Chipul lui Aech s-a ivit într-o ferestruică de pe display-ul meu. Se găsea pe o arenă PvP. În spatele lui se vedeau zeci de avataruri încleștate în dueluri aprige pe un câmp de luptă pe mai multe niveluri.

— Salut, Z! Ce naiba faci? Labă pe *Domnița șoim*? Și-a etalat zâmbetul de pisică Cheshire. Dă un semn. Eu tot intenționez să bag niște floricele și să am un maraton *Spaced.* Ești deprimat?

A închis și imaginea lui a dispărut.

Am trimis un răspuns doar text, spunând că aveam o mulțime de teme pentru acasă și nu puteam veni în seara asta. După

aceea am apelat modulul *Cripta Ororilor* și am reînceput să-l citesc, pagină cu pagină. Am făcut-o încet și cu atenție, fiindcă eram sigur că avea o descriere detaliată a tot ce urma să înfrunt.

„Hăt departe în lume, sub o colină uitată și singuratică”, începea modulul, „se află sinistra CRIPTĂ A ORORILOR. Mormântul acesta labirintic abundă în capcane teribile, monștri stranii și feroce, comori bogate și magice, iar undeva înăuntru se găsește ticălosul Semi-lich.”

Ultimele cuvinte m-au îngrijorat. Licitul era o creatură nemoartă, de obicei un vrăjitor sau un rege incredibil de puternic, care întrebuințase magia neagră pentru a-și lega intelectul de propriul cadavru reanimat, dobândind astfel o formă pervertită de nemurire. Întâlnisem lichi în nenumărate jocuri video și romane fantasy și trebuiau evitați cu orice preț.

Am studiat harta mormântului și descrierile numeroaselor lui încăperi. Intrarea era îngropată în versantul stâncos al colinei, iar de acolo un tunel cobora într-un labirint cu treizeci și trei de camere și incinte, fiecare plină cu tot soiul de monștri răi, capcane letale și comori (în general, blestemate). Dacă reușeai cumva să supraviețuiești la toate încercările și să-ți găsești calea prin labirint, ajungeai finalmente la cripta lui Acererak Semi-lichul. Încăperea aceea era ticsită cu comori, însă dacă le atingeai, nemortul rege Acererak apărea și te bătea de-ți mergeau fulgii, ajutat de alți nemorți. Dacă printr-un miracol izbuteai să-l învingi pe lich, îi puteai lua comoara și părăsi donjonul. Misiune îndeplinită, quest terminat.

Dacă Halliday recrease Cripta Ororilor exact așa cum era descrisă în modul, atunci mă așteptau necazuri mari. Avatarul meu era un amărât de nivelul al treilea, cu arme nemagice și douăzeci și șapte de hit points jalnice. Aproape toate capcanele și monștrii descriși în modul mă puteau omorî cu ușurință. Iar dacă aș fi reușit totuși să trec de toți și să ajung la criptă, ultraputernicul lich îmi putea ucide avatarul în câteva secunde, doar uitându-se la el.

Aveam totuși de partea mea și câteva avantaje. În primul rând, n-aveam mare lucru de pierdut. Dacă avatarul îmi era omorât, îmi pierdeam sabia, scutul și armura din piele, ca și cele trei niveluri pe care reușisem să le câștig în ultimii ani. Trebuia să-mi creez un nou avatar de nivelul unu, care avea să apară în

ultimul loc din care mă logasem, adică în fața dulăpiorului din școală. Însă după aceea m-aș fi putut întoarce la criptă și încerca din nou. Și din nou și din nou, în fiecare seară, colectând XP-uri și urcând prin niveluri, până deduceam finalmente unde se afla Cheia de Bronz. (Nu exista un avatar de rezervă. Utilizatorii SISAO puteau să aibă doar un singur avatar la un moment dat. Hackerii puteau utiliza vizoare modificate, care să le imite tiparul retinal și astfel să-și creeze un al doilea cont, dar dacă erai prins, erai exclus pe viață din SISAO și descalificat din competiția lui Halliday. Niciun gunter nu și-ar fi asumat un asemenea risc.)

Celălalt avantaj al meu (așa speram) era faptul că știam cu exactitate la ce să mă aștept dacă intram în mormântul subteran, deoarece modulul îmi punea la dispoziție harta detaliată a întregului labirint. Îmi spunea de asemenea unde se aflau toate capcanele și cum să le dezarmez sau evit. Știam și care incinte conțineau monștri, și unde erau ascunse toate armele și comorile. Desigur, dacă nu cumva Halliday schimbase totul la interior. Atunci eram halit. Pe moment însă eram prea surescitat pentru a-mi face griji. La urma urmelor, tocmai făcusem cea mai mare și mai importantă descoperire din viața mea. Mă găseam la numai câteva minute de ascunzătoarea Cheii de Bronz!

Am ajuns până la urmă la liziera pădurii și am continuat alergarea. Pădurea era plină cu mii de arțari, stejari, molizi și zade perfect redate. Copacii arătau de parcă fuseseră generați și amplasați prin utilizarea de șabloane de peisaje SISAO standard, însă detaliile lor erau incredibile. M-am oprit să examinez unul de aproape și am văzut furnici deplasându-se în lungul cutelor complexe ale scoarței sale. Am luat asta ca pe un semn că mă aflam pe calea cea bună.

Prin pădure nu exista absolut nicio potecă, așa că am păstrat harta în colțul display-ului și am urmat-o spre colina cu culmea însemnată de un craniu ce marca intrarea în criptă. Era exact acolo unde spunea harta, într-o poiană mare, în centrul pădurii. Când am intrat în luminiș mi-am simțit inima bubuind, gata să-mi sară din piept.

Am suit pe colina scundă și parcă aș fi pășit în ilustrația din modulul D&D. Halliday reprodusese totul cu exactitate.

Douăsprezece pietre negre masive erau aranjate într-o configurație care schița un craniu omenesc.

Am mers până la latura nordică a culmii colinei și i-am coborât versantul acoperit de bolovani și grohotiș. Consultând harta din modul, am putut găsi locul exact unde ar fi trebuit să fie îngropată intrarea în subteran. După aceea, folosindu-mă de sabie ca de un hârleț, am început să sap. În câteva minute am dezgropat gura unui tunel care ducea într-un coridor întunecos. Podeaua coridorului era un mozaic de pietre colorate, prin care șerpuia o cărare de dale roșii. Din nou, la fel ca în modulul D&D.

Am mutat harta donjonului Cripta Ororilor în colțul din dreapta sus a display-ului și am făcut-o semitransparentă. După aceea mi-am prins scutul pe spate și am scos lanterna. Am privit din nou în jur, ca să mă asigur că nu mă privea nimeni, apoi, ținând sabia în cealaltă mână, am intrat în Cripta Ororilor.

0008

Pereții coridorului erau acoperiți cu zeci de picturi ciudate ce zugrăveau oameni înlănțuiți, elfi, orci și alte creaturi. Fiecare frescă părea să fie exact în locul descris în modulul D&D original. Știam că în suprafața placată cu pietre a podelei erau ascunse câteva trape acționate de arcuri. Dacă ai fi călcat pe una dintre ele, s-ar fi deschis brusc și ai fi căzut într-un puț cu țepușe din fier otrăvite. Toate trapele ascunse erau însă clar însemnate pe harta mea, așa că le-am putut evita.

Deocamdată reproducerea urma cu precizie modulul original. Dacă asta avea să fie valabil și pentru restul criptei, aș fi putut supraviețui îndeajuns ca să localizez Cheia de Bronz. Prin donjonul acesta bântuiau doar câțiva monștri: un gargui, un schelet, un zombi, niște viespi, o mumie și funestul Semi-lich Acererak însuși. Deoarece harta îmi preciza unde se ascundea fiecare dintre ei, ar fi trebuit să pot evita luptele. Exceptând cazul în care, desigur, unul dintre ei păzea Cheia de Bronz. Și puteam bănui deja cine s-ar fi bucurat probabil de onoarea aceea.

Am încercat să umblu cu precauție, de parcă n-aș fi avut idee la ce să mă aștept.

Evitând Sfera de Anihilare din capătul coridorului, am localizat o ușă secretă lângă ultima trapă. Ușa se deschidea spre un pasaj îngust care cobora. Raza lanternei mele a pătruns în beznă, licărind pe pereții din piatră jilavă. Decorul mă făcea să mă simt ca și cum aș fi fost într-un film *sword-and-sorcery* cu buget redus, ca *Hawk Spintecătorul* sau *Stăpânul fiarelor.*

Am început să avansez prin donjon, odaie cu odaie. Deși știam unde se aflau toate capcanele, tot trebuia să pășesc grijuliu, pentru a le evita. Într-o incintă întunecată și înfricoșătoare cunoscută drept Capela Răului, am dat peste mii de monede de aur și argint ascunse în strane, exact acolo unde trebuiau să fie. Erau mai mulți bani decât ar fi putut duce avatarul meu, chiar și cu Punga Uriașă pe care am găsit-o. Am strâns cât de mulți galbeni am putut și au apărut în inventarul meu. Au fost convertiți automat și contorul creditului meu a sărit peste douăzeci de mii, de departe suma cea mai mare pe care o avusesem vreodată. Pe lângă credite, avatarul meu a primit un număr egal de puncte de experiență pentru obținerea monedelor.

Afundându-mă în criptă, am obținut alte obiecte magice. O Sabie Înflăcărată +1. O Nestemată Văzătoare. Un Inel Protector +1. Am găsit până și o Armură Completă +3. Erau primele articole magice pe care le avusese vreodată avatarul meu și m-au făcut să mă simt de neoprit.

Când am îmbrăcat armura magică, mi s-a adaptat perfect avatarului. Aspectul ei cromat strălucitor mi-a reamintit de armurile purtate de cavaleri în *Excalibur.* Pentru câteva secunde am comutat chiar pe vedere de persoană a treia, pentru a admira cât de cool arăta avatarul meu.

Cu cât înaintam mai mult, cu atât deveneam mai încrezător. Configurația și conținutul criptei continuau să corespundă exact descrierii din modul, până la ultimul detaliu. Mai precis până am ajuns la Sala cu Pilaștri a Tronului.

Era o sală mare și pătrată, cu plafon înalt, susținut de zeci de coloane masive din piatră. În capătul opus se găsea un podium uriaș, pe care se afla un tron din obsidian incrustat cu cranii din argint și fildeș.

Toate se potriveau perfect cu descrierea din modul, cu o excepție imensă. Tronul trebuia să fi fost gol, dar nu era așa. Pe el stătea semi-lichul Acererak. Pe capul mumificat sclipea o

coroană de aur prăfuită. Semăna perfect cu ilustrația de pe coperta modulului original *Cripta Ororilor,* însă, potrivit textului din modul, Acererak nu trebuia să fie aici. El ar fi trebuit să aștepte în altă incintă, mult mai adânc în donjon.

M-am gândit să fug, dar am decis să n-o fac. Dacă Halliday amplasase lichul în sala asta, poate că tot aici se afla și Cheia de Bronz. Trebuia să aflu.

Am pornit să traversez încăperea, spre baza podiumului. De aproape îl puteam vedea mai clar pe lich. Dinții îi erau două șiruri de diamante cu vârfuri ascuțite, dezvelite într-un rânjet fără buze, iar în găvanele ochilor avea rubine mari.

Pentru prima dată de când intrasem în criptă, n-am fost sigur ce să fac în continuare.

Șansele mele de supraviețuire într-un duel cu un semi-lich erau inexistente. Amărâta mea de Sabie Înflăcărată +1 nu-l putea nici măcar afecta, iar cele două rubine magice din găvanele ochilor aveau puterea de a suge esența vieții avatarului meu și a mă ucide instantaneu. Chiar și un grup de șase-șapte avataruri de nivel ridicat ar fi avut dificultăți în a-l înfrânge.

Mi-am dorit în gând (nu pentru ultima oară) ca SISAO să fie ca un vechi joc de tip adventure și să pot salva locul unde ajunsesem. Dar nu era așa și n-o puteam face. Dacă avatarul meu murea aici, ar fi însemnat să iau totul de la zero. Acum nu mai avea însă rost să șovăi. Dacă lichul mă omora, aveam să revin mâine seară și să-ncerc iarăși. Cripta trebuia să se reseteze când ceasul serverului SISAO anunța miezul nopții și atunci toate capcanele pe care le dezarmasem aveau să se reseteze de asemenea și aveau să reapară comorile și obiectele magice.

Am apăsat pictograma înregistrare de la periferia display-ului, astfel ca tot ce se întâmpla în continuare să fie stocat într-un fișier de captură video pe care-l puteam studia ulterior. Însă când am apăsat pictograma, am primit un mesaj ÎNREGISTRAREA NEPERMISĂ. Se părea că Halliday dezactivase înregistrările în interiorul criptei.

Am inspirat adânc, am ridicat sabia și am pus piciorul drept pe treapta cea mai de jos a podiumului. În clipa aceea s-a auzit un sunet ca un trosnet de oase și Acererak a ridicat încet capul. Rubinele din găvane au început să strălucească cu o lumină

roșie intensă. Am făcut câțiva pași înapoi, așteptându-mă ca el să sară jos și să mă atace. Dar nu s-a ridicat de pe tron, ci s-a mulțumit doar să mă pironească cu o privire înghețată.

— Salut, Parzival, a rostit cu glas răgușit. Ce cauți?

Asta m-a luat prin surprindere. Potrivit modulului, lichul nu vorbea. El trebuia doar să atace, lăsându-mă să aleg între a-l omorî și a fugi ca să-mi salvez viața.

— Caut Cheia de Bronz, am răspuns eu. După aceea mi-am reamintit că vorbeam cu un rege, așa că am plecat iute fruntea, m-am lăsat într-un genunchi și am adăugat:... Maiestatea Voastră.

— Bineînțeles că o cauți, a zis Acererak și mi-a făcut semn să mă ridic. Și ai venit în locul cuvenit.

S-a sculat, iar pielea lui mumificată trosnea când se mișca. Am strâns și mai tare mânerul sabiei, continuând să mă aștept la un atac.

— Dar cum pot eu să știu dacă meriți să ai Cheia de Bronz? a întrebat el.

Rahat! Cum naiba ar fi trebuit să răspund la *asta*? Și dacă dădeam răspunsul greșit? Oare avea să-mi sugă sufletul și să mă incinereze?

Mi-am stors creierii pentru un răspuns potrivit. Cel mai bun lucru pe care l-am putut spune a fost:

— Îngăduie-mi să-ți dovedesc c-o merit, nobile Acererak.

Lichul a emis un chicotit prelung și neplăcut care a reverberat din pereții de piatră ai sălii.

— Foarte bine! a zis el. Îți vei dovedi valoarea, înfruntându-mă într-un turnir!

Nu auzisem niciodată de un rege lich nemort care să provoace pe cineva la turnir. Și cu atât mai puțin într-un mormânt subteran.

— Bine, am încuviințat eu nesigur. Dar pentru asta nu vom avea nevoie de cai?

— Nu de cai, a replicat Acererak îndepărtându-se de tron, ci de *păsări.*

A fluturat din mâna lui scheletică spre tron. A urmat un fulger scurt de lumină, însoțit de un efect sonor de transformare (despre care eram aproape sigur că fusese împrumutat din vechiul serial de desene animate *Super prieteni*). Tronul s-a topit și s-a metamorfozat într-un aparat de jocuri video vechi,

operat de monede. Două joystick-uri ieșeau din panoul de comandă, unul galben și unul albastru. Mi-a fost imposibil să nu surâd când am citit numele jocului de pe firma luminoasă a aparatului: *JOUST/TURNIR.* Williams Electronics, 1982.

— Cel mai bun din trei jocuri, a gâjâit Acererak. Dacă învingi, te voi răsplăti cu ceea ce cauți.

— Și dacă voi pierde? am întrebat, știind deja răspunsul.

— Dacă eu voi fi învingător, a zis lichul și rubinele din găvane i-au strălucit încă și mai tare, atunci tu vei muri!

Un glob de flăcări portocalii învolburate i-a apărut în palma dreaptă. L-a ridicat amenințător.

— Desigur, am spus. Așa bănuisem și eu. Voiam doar să verific, ca să fiu sigur.

Globul de foc din mâna lui Acererak a pierit. El și-a întins palma cu piele tăbăcită, în care se aflau acum două monede strălucitoare de câte un sfert de dolar.

— Fac eu cinste, a spus.

S-a apropiat de aparatul *Joust* și a pus ambele monede în fanta din stânga. Jocul a emis două piuituri electronice și contorul de credit a sărit de la zero la doi.

Acererak a luat joystick-ul galben din stânga panoului de comandă și l-a strâns între degetele lui osoase.

— *Ready*? a cârâit el.

— Da, am zis și am inspirat adânc.

Mi-am trosnit încheieturile degetelor și am prins joystick-ul lui Player Two cu mâna stângă, rămânând cu cea dreaptă deasupra butonului Flap/Aripi.

Acererak și-a răsucit capul de la stânga la dreapta, dezmorțindu-și gâtul. Zgomotul vertebrelor a sunat ca ruperea unei crăci uscate. După aceea a pocnit butonul Two Player și turnirul a început.

Joust era un joc de tip arcade clasic din anii 1980, care pornea de la o premisă mai puțin obișnuită. Fiecare jucător controlează un cavaler înarmat cu o lance. Player One călărește un struț, iar Player Two călărește o barză. Fâlfâi din aripi ca să zbori în jurul ecranului și te „duelezi” cu celălalt jucător, dar și cu câțiva cavaleri inamici controlați de computer (care călăresc ulii). Când te izbești de un adversar, cel a cărui lance se află mai sus pe ecran a câștigat duelul. Învinsul este ucis și pierde o viață. De câte ori omori un cavaler inamic, uliul lui scapă un ou verde din

care iese repede alt inamic dacă nu-l culegi la timp. Mai există de asemenea un pterodactil care apare la răstimpuri pentru a produce haos.

Nu mai jucasem *Joust* de peste un an. Era unul dintre jocurile favorite ale lui Aech, care avusese pentru o vreme un aparat *Joust* în camera lui de chat. Obișnuia să mă provoace la joc de câte ori dorea să încheie o discuție în contradictoriu sau o dispută imbecilă legată de cultura pop. Pentru câteva luni jucasem aproape zilnic. La început Aech fusese ceva mai bun decât mine și avea obiceiul de a se făli cu victoriile lui. Asta mă scosese realmente din sărite, așa că începusem să mă antrenez de unul singur, jucând în fiecare seară câteva partide de *Joust* împotriva unui adversar IA. Îmi șlefuisem abilitățile până când ajunsesem destul de bun pentru a-l învinge pe Aech, în mod repetat și consistent. După aceea *eu* începusem să mă fălesc în fața lui, savurându-mi răzbunarea. Ultima dată când jucasem, îl tachinasem atât de nemilos pentru bătaia pe care i-o administrasem, încât se deconectase și jurase că nu va mai juca niciodată împotriva mea. De atunci folosiserăm *Street Fighter II* pentru a ne definitiva neînțelegerile.

Abilitățile mele la *Joust* erau mai ruginite decât crezusem. Am petrecut primele cinci minute doar încercând să mă relaxez și să mă reobișnuiesc cu comenzile și cu ritmul jocului. În acest timp Acererak a reușit să mă omoare de două ori, izbindu-mă nemilos cu înaripatul lui sub traiectoria perfectă. Mânuia comenzile jocului cu perfecțiunea calculată a unei mașini. Ceea ce, desigur, și era – o inteligență artificială PNP de vârf, programată de Halliday personal.

Până la sfârșitul primei noastre partide, am început să-mi reamintesc mișcările și trucurile pe care le deprinsesem în toate înfruntările maraton cu Aech. Însă Acererak nu avea nevoie de o încălzire. El era în formă perfectă din capul locului și a fost imposibil să recuperez începutul meu slab. Mi-a omorât ultimul cavaler chiar înainte să fi acumulat 30.000 de puncte. Jenant.

— Îmi mai trebuie doar un joc, Parzival, mi-a fulgerat el un rânjet. Doar unul.

N-a irosit timpul, lăsându-mă să-l privesc cum termină jocul, ci s-a întins, a găsit întrerupătorul din spatele aparatului și l-a închis, apoi l-a redeschis. După ce ecranul a trecut prin secvența

de inițializare cu cromatica Williams Electronics, Acererak a mai cules două monede din aer și le-a împins în fantă.

— *Ready*? a întrebat el din nou, ghemuindu-se deasupra panoului de comenzi.

Am șovăit o clipă, apoi am spus:

— Te-ar deranja dacă am schimba locurile? Sunt obișnuit să joc în stânga.

Era adevărat. Când jucasem cu Aech în Demisol, stătusem de fiecare dată în partea struțului. Pentru că în primul joc fusesem în dreapta, nu avusesem ritmul meu obișnuit.

Acererak a părut să reflecteze pentru o clipă asupra cererii mele, după care a încuviințat din cap.

— Nicio problemă, a spus el.

S-a retras de lângă aparat și am schimbat locurile între noi. Brusc mi-am dat seama cât de absurdă era scena: un tip în armură care stătea lângă un rege nemort, amândoi ghemuiți peste comenzile unui joc de tip arcade clasic. Era genul de imagine suprareală pe care te-ai aștepta s-o vezi pe coperta unui număr vechi din revistele *Heavy Metal* sau *Dragon.*

Acererak a pocnit butonul Two Player și ochii mei s-au concentrat asupra ecranului.

Următorul joc a început tot prost pentru mine. Mișcările adversarului meu erau necruțătoare și precise și în primele valuri m-am străduit doar să scap de el. Mă distrăgea de asemenea permanentul clicăit al arătătorului lui scheletic când apăsa pe butonul Flap.

Mi-am descleștat maxilarele și mi-am limpezit mintea, silindu-mă să nu mă mai gândesc la locul unde mă aflam, împotriva cui jucam sau care era miza. Am încercat să-mi imaginez că mă găseam în Demisol și că jucam împotriva lui Aech.

A mers. Mi-am găsit concentrarea și balanța s-a înclinat în favoarea mea. Am început să găsesc lacunele din stilul de joc al lichului, găurile din programarea lui. Asta era ceva ce învățasem de-a lungul anilor, stăpânind sute de jocuri video diferite: întotdeauna exista un truc pentru a învinge un adversar controlat de computer. La un joc ca acesta, un jucător uman talentat putea întotdeauna să triumfe asupra IA a jocului, pentru că software-ul nu putea improviza. El putea să reacționeze fie în mod aleatoriu, fie într-un număr limitat de căi predeterminate, bazate pe un număr finit de condiții pre-programate. Aceasta

era o axiomă în jocurile video și avea să rămână valabilă până când oamenii inventau adevărata inteligență artificială.

A doua partidă a noastră a fost indecisă până în ultimul moment, dar spre sfârșitul ei observasem un tipar în tehnica de joc a lichului. Schimbând direcția struțului meu într-un anumit moment, îl puteam împinge să-și izbească barza de unul dintre șoimi. Repetând mișcarea aceasta, am izbutit să-i consum viețile suplimentare, una câte una. Am murit eu însumi de câteva ori în timpul procesului, dar l-am doborât finalmente în al zecelea val, când eu însumi nu mai aveam nicio viață de rezervă.

M-am retras cu un pas de lângă aparat și am suspinat ușurat. Puteam simți firicele de transpirație curgându-mi pe frunte și de-o parte și cealaltă a vizorului. Mi-am șters fața cu mâneca și avatarul mi-a imitat gestul.

— Bine jucat, a spus Acererak.

După care, spre surprinderea mea, mi-a întins gheara zbârcită a mâinii. I-am scuturat-o, chicotind ușor agitat.

— Da, am zis, a fost un joc bun, *hombre.*

Mi-am dat seama că, într-un mod straniu, jucam de fapt împotriva lui Halliday. Mi-am alungat iute gândul acela din minte, de teamă să nu mă complexeze.

Acererak a scos alte două monede și le-a băgat în aparatul *Joust.*

— Ăsta-i decisivul, a zis el. *Ready*?

Am aprobat din cap. De data asta mi-am luat libertatea de a apăsa eu butonul Two Player.

Jocul nostru final și decisiv a durat mai mult decât primele două laolaltă. În decursul celui din urmă val, ecranul a fost umplut de atât de mulți șoimi, încât era greu să te miști fără să te ciocnești de vreunul. Lichul și cu mine ne-am înfruntat pentru ultima oară chiar deasupra câmpului de bătălie, amândoi lovind întruna butoanele Flap și trăgând joystick-urile în dreapta și în stânga. Acererak a făcut o ultimă și disperată mișcare de a-mi evita șarja și a coborât un micrometru prea mult. Ultima lui barză a murit într-o mini-explozie de pixeli.

PLAYER TWO GAME OVER a apărut pe ecran și lichul a scos un urlet prelung și înfricoșător de furie. A izbit mânios cu pumnul în latura aparatului *Joust,* transformându-l într-un milion de pixeli

micuți care s-au risipit și au ricoșat de pe podea. După aceea s-a întors cu fața la mine.

— Felicitări, Parzival! a zis el și a făcut o plecăciune. Ai jucat bine.

— Mulțumesc, nobile Acererak, am răspuns, silindu-mă să rezist la imboldul de a sări în sus și-n jos și de a-mi bâțâi fundul victorios spre el.

M-am mulțumit să-i întorc plecăciunea la fel de solemn. În clipa aceea lichul s-a transformat într-un vrăjitor înalt, îmbrăcat în mantie neagră, fâlfâitoare. L-am recunoscut imediat. Era Anorak, avatarul lui Halliday.

Am rămas cu ochii căscați, fără să fiu în stare să articulez niciun cuvânt. Gunterii speculaseră de mult că Anorak continua să bântuie prin SISAO, acum ca PNP autonom. Spectrul lui Halliday în mașină.

— Iar acum, a spus vrăjitorul vorbind cu glasul familiar al lui Halliday, răsplata ta.

Sala s-a umplut cu sunetele unei orchestre. Alămurilor triumfătoare li s-au alăturat viori duioase. Am recunoscut muzica. Era ultima piesă din coloana originală compusă de John Williams pentru *Star Wars,* folosită în scena în care prințesa Leia îi decorează pe Luke și Han (iar Chewbacca, așa cum poate vă reamintiți, o ia în mână).

Pe măsură ce muzica era cântată în crescendo, Anorak a întins mâna dreaptă. Acolo, în palma lui deschisă, se afla Cheia de Bronz, obiectul pe care milioane de oameni îl căutaseră în ultimii cinci ani. Când mi-a înmânat-o, intensitatea muzicii s-a redus treptat și în același moment am auzit un sunet de clopoțel. Tocmai obținusem cincizeci de mii de puncte de experiență, adică într-atât încât să-mi ridice avatarul la nivelul al zecelea.

— Rămas-bun, sir Parzival! a spus Anorak. Îți urez mult noroc în următoarea încercare.

Și înainte de a putea întreba ce ar fi trebuit să fac în continuare sau unde puteam găsi prima poartă, avatarul i-a dispărut într-o străfulgerare de lumină, însoțită de un efect sonor de teleportare despre care știam că fusese preluat din vechiul desen animat *Dungeons & Dragons* din anii 1980.

M-am trezit singur pe podiumul pustiu. Am coborât ochii spre Cheia de Bronz din mână și m-am simțit copleșit de uimire și

exaltare. Arăta exact ca în *Invitația lui Anorak*: o cheie simplă, veche, din bronz, pe al cărei cap oval era ștanțată cifra romană „I”. Am întors-o pe toate părțile în mâna avatarului meu, privind cum lumina torțelor juca peste cifra romană și atunci am observat două rânduri mici de text gravate în metal. Am ridicat cheia și am înclinat-o spre lumină, apoi am citit cu glas tare:

— *Ceea ce cauți este ascuns în gunoiul din nivelul cel mai adânc al lui Daggorath.*

Nici măcar n-a mai fost nevoie să citesc a doua oară. I-am priceput imediat înțelesul. Știam exact unde anume trebuia să merg și ce trebuia să fac după ce ajungeam acolo.

„Ascuns în gunoi” era o referire la vechea linie de computere TRS-80 construite de Tandy și Radio Shack în anii 1970 și 1980. Utilizatorii de computere din perioada aceea îi atribuiseră lui TRS-80 porecla derogatorie „Trash/gunoi 80”.

Ceea ce cauți este ascuns în gunoi.

Primul computer al lui Halliday fusese un TRS-80, cu o memorie RAM amețitoare de 16K. Și știam cu precizie unde să găsesc o copie a computerului aceluia în SISAO. Toți gunterii știau.

În zilele de început ale lui SISAO, Halliday crease o planetă mică numită Middletown, numele localității lui natale din statul Ohio. Planeta era o recreare meticuloasă a orașului așa cum fusese la sfârșitul anilor 1980. Știți vorba aia că nu te mai poți întoarce niciodată acasă? Halliday găsise o cale. Middletown era unul dintre proiectele lui favorite și petrecuse ani întregi cu scrierea codului și rafinarea sa. Și era bine-știut (de către gunteri, cel puțin) că una dintre părțile cele mai detaliate și exacte din simularea Middletown era recrearea casei în care Halliday își petrecuse copilăria.

Nu fusesem niciodată capabil s-o vizitez, dar văzusem sute de capturi de ecran și capturi video ale locului. În dormitorul lui Halliday se afla o copie a primului său computer, un TRS-80 Color Computer 2. Eram sigur că acolo ascunsese Prima Poartă. Iar al doilea rând de text gravat pe Cheia de Bronz îmi spunea cum să ajung la el:

În nivelul cel mai adânc al lui Daggorath.

Dagorath era un cuvânt în sindarină, limba elfă pe care J.R.R. Tolkien o crease pentru *Stăpânul inelelor.* Cuvântul *dagorath* însemna „bătălie”, însă Tolkien îl scrisese cu un singur „g”, nu

cu doi. „Daggorath” (cu doi de „g”) se putea referi la un singur lucru: un joc pentru computere incredibil de obscur numit *Dungeons of Daggorath,* lansat în 1982. Jocul fusese produs pentru o singură platformă – TRS-80 Color Computer.

În *Almanahul lui Anorak,* Halliday scrisese că *Dungeons of Daggorath* fusese jocul care-l făcuse să aleagă meseria de designer de jocuri video.

Iar *Dungeons of Daggorath* era unul dintre jocurile din cutia de pantofi de lângă TRS-80 din recrearea dormitorului din copilăria lui Halliday.

Așadar tot ce trebuia să fac era să mă teleportez pe Middletown, să merg la casa lui Halliday, să joc *Dungeons of Daggorath* la TRS-80, să ajung la nivelul cel mai adânc al donjonului și... acolo aveam să găsesc Prima Poartă.

Cel puțin asta era interpretarea mea.

Middletown se găsea în Sectorul Șapte, la mare depărtare de Ludus. Dar eu colectasem aur și comori mai mult decât suficiente ca să plătesc costul teleportării până acolo. Potrivit standardelor anterioare ale avatarului meu, eram acum obscen de bogat.

M-am uitat la ceas: 23:03, SST (SISAO Server Time, care coincidea cu Eastern Standard Time). Mai aveam opt ore până începea școala. Ar fi putut să fie timp suficient. Puteam să încerc, chiar acum. Să sprintez nebunește, prin donjon spre suprafață, apoi mai departe până la cel mai apropiat terminal pentru transport. De acolo mă puteam teleporta direct pe Middletown. Dacă plecam în clipa asta, ar fi trebuit să ajung la TRS-80 al lui Halliday în mai puțin de o oră.

Știam că ar fi trebuit să dorm nițel înainte. Eram logat de cincisprezece ore neîntrerupte la SISAO, iar mâine era vineri. Mă puteam teleporta la Middletown imediat după școală, după care aș fi dispus de tot weekendul ca să caut Prima Poartă.

Dar pe cine păcăleam? Era imposibil să pot închide ochii la noapte, ori să aștept mâine în timpul școlii. Trebuia să plec *imediat.*

Am pornit să alerg spre ieșire, apoi m-am oprit în mijlocul sălii. Prin ușa deschisă am văzut o umbră prelungă mișcându-se pe perete, însoțită de ecourile pașilor care se apropiau.

După alte secunde silueta unui avatar a apărut în prag. Eram pe punctul de a duce mâna spre sabie, când mi-am dat seama

că rămăsesem cu Cheia de Bronz în palmă. Am vârât-o într-un buzunăraș al centurii, apoi am bâjbâit după sabie. Când am tras-o din teacă, avatarul a vorbit:

0009

— Cine dracu' ești? a întrebat silueta.

Glasul părea că ar fi aparținut unei femei tinere. Una care abia aștepta o luptă.

Când n-am răspuns, un avatar feminin solid a ieșit din umbre și a înaintat în lumina pâlpâitoare a torțelor din sală. Avea părul negru ca pana corbului, tuns scurt în stilul Ioanei d'Arc, și părea să aibă în jur de douăzeci de ani. Când s-a apropiat, mi-am dat seama că o știam. Nu făcuserăm niciodată cunoștință, dar i-am recunoscut chipul din zecile de capturi de ecran pe care și le postase pe blog de-a lungul anilor.

Era Art3mis.

Purta un costum blindat din solzi albăstrui ca oțelul, care părea mai degrabă SF decât fantasy. Două pistoale blaster identice îi atârnau pe șolduri în tocuri din care le putea scoate rapid, iar pe spate ținea o sabie elfă lungă și curbată, în teacă. Avea mănuși fără degete în stilul piloților din *Războinicul șoselelor* și o pereche de ochelari de soare clasici Ray-Ban. Părea să prefere aspectul unei fete ciber-punk apocaliptic de la mijlocul anilor 1980. Iar asta funcționa pentru mine, și încă bine de tot. Pe scurt: era *marfă.*

Tocurile cizmelor ei cu ținte, de luptător, au răsunat pe pardoseala din piatră când s-a apropiat de mine. S-a oprit în afara razei de acțiune a sabiei mele, dar nu și-a scos propria armă. Și-a ridicat ochelarii de soare pe fruntea avatarului – un gest afectat în mod deliberat, fiindcă ochelarii de soare nu impietau de fapt vederea jucătorilor – și m-a privit din creștet până în tălpi, simulând o evaluare foarte atentă.

Pentru o clipă am fost prea paralizat ca să vorbesc. Pentru a mă smulge din starea aceea de înlemnire, mi-am reamintit că persoana care opera avatarul dinaintea mea putea să nu fie câtuși de puțin o femeie. „Fata" aceasta pe care o ciberiubeam de trei ani, putea foarte bine să fie un tip obez și cu încheieturile

degetelor păroase, pe nume Chuck. Odată ce mi-am închipuit imaginea aceea dezgustătoare, m-am putut concentra asupra situației și a întrebării presante: *Ce căuta ea aici*? După cinci ani de căutări, mi se părea extrem de imposibil ca amândoi să fi descoperit în aceeași seară ascunzătoarea Cheii de Bronz. Coincidență era prea mare.

— Ți-a-nghițit pisica limba? a întrebat ea. Am zis: Cine. Dracu'. Ești?

Ca și ea, dezactivasem eticheta-nume a avatarului. În mod clar, mai ales ținând seama de circumstanțe, doream să rămân anonim. Nu putea pricepe aluzia?

— Salut, am răspuns și am făcut o plecăciune scurtă. Sunt Juan Sánchez Villa-Lobos Ramírez.

Ea a pufnit.

— Făurarul-șef al regelui Carol al V-lea al Spaniei?

— Sluga dumneavoastră, am rânjit.

Ea înțelesese citatul meu obscur din *Highlander* și-mi replicase prin altul. Era într-adevăr Art3mis.

— Drăgălaș.

S-a uitat peste umărul meu, în sus către podiumul pustiu, apoi m-a privit iarăși.

— Varsă, atunci! Ce-ai făcut?

— Ce să fac?

— Cum te-ai descurcat cu Acererak în turnir? a zis ea ca și când ar fi fost de la sine înțeles.

Brusc am priceput. Ea mai fusese aici. Nu eram primul gunter care descifrase limerickul și găsise Cripta Ororilor. Art3mis ajunsese aici înaintea mea. Și întrucât știa deja despre jocul *Joust,* era evident că-l înfruntase și ea pe lich. Însă dacă ar fi obținut deja Cheia de Bronz, n-ar mai fi avut niciun motiv să se întoarcă aici. Prin urmare era limpede că încă nu obținuse cheia. Se luptase cu lichul în turnir și fusese învinsă. De aceea se întorsese pentru a încerca din nou. Putea să fie a opta sau a noua ei încercare. Și în mod evident ea presupunea că lichul mă învinsese, de asemenea.

— Alo? a zis Art3mis bătând nerăbdător din piciorul drept. Aștept!

M-am gândit să-ncerc să fug de-acolo. Să sprintez pur și simplu pe lângă ea, să străbat labirintul și să ies la suprafață. Dar dacă aș fi fugit, Art3mis ar fi putut suspecta că aveam cheia

și ar fi decis să-ncerce să mă omoare pentru a pune mâna pe ea. Suprafața lui Ludus era marcată clar ca zonă sigură pe harta SISAO, așa că nu erau permise dueluri player-versus-player. Nu puteam să știu însă dacă același lucru era valabil și pentru criptă, deoarece se afla în subteran și nici măcar nu figura pe harta planetei.

Art3mis arăta ca un adversar formidabil. Armură de corp. Pistoale blaster. Iar sabia elfă pe care o avea putea să fie vorpal. Dacă măcar jumătate din aventurile pe care le menționase pe blog erau adevărate, avatarul ei avea probabil minimum nivelul cincizeci. Sau mai mare. Dacă luptele PvP erau permise aici, avea să-mi facă praf nivelul zece.

Așa că trebuia să mă comport cu mare atenție. Am hotărât să mint.

— M-a ras, am zis. *Joust* nu-i tocmai genul meu de joc.

Ea și-a relaxat ușor postura. Acela părea să fie răspunsul pe care dorea să-l audă.

— Mda, nici al meu, a rostit pe un ton compătimitor. Halliday l-a programat pe bătrânul rege Acererak cu o IA destul de-a naibii, așa-i? E al dracu' de greu de bătut. Mi-a privit sabia pe care continuam să o țin într-o poziție defensivă. Poți s-o bagi în teacă, n-o să te mușc.

Am rămas cu sabia ridicată.

— Cripta asta se află într-o zonă PvP?

— Habar n-am. Ești primul avatar de care m-am ciocnit aici. A înclinat ușor capul pe un umăr și a zâmbit. Bănuiesc că există un singur mod prin care s-o aflăm.

Și-a tras sabia din teacă, fulgerător de rapid și a rotit-o în sensul acelor de ceasornic, coborându-i lama strălucitoare spre mine dintr-o singură mișcare ca o pâclă. În ultima clipă am izbutit să-mi ridic propria sabie puțin, pentru a para stângaci atacul acela. Dar ambele noastre săbii s-au oprit brusc, la câțiva centimetri depărtare, parcă împiedicate de o forță invizibilă. Pe display a început să-mi pâlpâie un mesaj: DUELURILE PLAYER-VERSUS-PLAYER NU SUNT PERMISE AICI!

Am suspinat ușurat. (Abia mai târziu aveam să aflu că cheile nu erau transferabile. Nu le puteai pierde și nici nu le puteai da altui avatar. Iar dacă erai omorât pe când te aflai în posesia uneia, ea dispărea odată cu corpul tău.)

— Deci ai aflat, a surâs Art3mis. Este totuși o zonă non-PvP.

Și-a șfichiuit sabia, descriind un opt, apoi a vârât-o în teaca de la spate. Foarte impresionant.

Mi-am băgat și eu sabia în teacă, dar fără mișcări de operetă.

— Probabil că Halliday a vrut ca nimeni să nu se dueleze pentru dreptul de a intra în turnir cu regele, am zis eu.

— Da, a rânjit ea. Bafta ta.

— A *mea*? am replicat, încrucișându-mi brațele peste piept. De unde ai scos asta?

A arătat podiumul gol dinapoia mea.

— Probabil că ai nevoie serioasă de hit points după ce te-ai luptat cu el.

Așadar… dacă Acererak te învingea la *Joust,* trebuia după aceea să te lupți cu el. *Slavă cerului că l-am bătut,* am gândit. *În cazul contrar, probabil că acum mi-aș fi creat alt avatar.*

— Am tone de hit points, am mințit fără să clipesc. Lichul ăla a fost de tot rahatul.

— Serios? a făcut ea bănuitor. Eu am nivelul cincizeci și doi și aproape că m-a omorât de fiecare dată când a trebuit să mă lupt cu el. De fiecare dată când vin aici, trebuie să-mi fac stocuri de poțiuni extra-tămăduitoare. M-a examinat iarăși, după care a continuat: Îți recunosc sabia și armura. Le-ai obținut pe amândouă chiar de aici, din donjonul ăsta, ceea ce-nseamnă că sunt mai bune decât ce avea avatarul tău înainte. Pentru mine arăți ca un prostozoid, Juan Ramírez. Și cred c-ascunzi ceva.

Acum când știam că nu mă putea ataca, m-am gândit să-i spun adevărul. De ce să nu scot Cheia de Bronz și să i-o arăt? M-am răzgândit însă. Mișcarea cea mai inteligentă ar fi fost să ne despărțim și să plec direct spre Middletown, cât timp mai dispuneam de un avans. Ea tot nu avea cheia și era posibil să n-o capete pentru alte câteva zile. Dacă n-aș fi beneficiat de avantajul atâtor ore de practică la *Joust,* Dumnezeu știe câte încercări mi-ar fi fost necesare pentru a-l învinge pe Acererak.

— Poți să crezi ce vrei, She-Ra, am spus trecând pe lângă ea. Poate că ne vom mai întâlni pe undeva în afara planetei. Ne putem lupta atunci. Am fluturat ușor din mână. Pe curând!

— Unde crezi că te duci? a întrebat Art3mis, urmându-mă.

— Acasă, am răspuns fără să mă opresc din mers.

— Și ce faci cu lichul? Și cu Cheia de Bronz? a arătat spre podiumul pustiu. El o să reînvie în câteva minute. Toată cripta se resetează când ceasul serverului SISAO bate miezul nopții.

Dacă aștepți aici, o să mai capeți o șansă să-l învingi, fără să fii nevoit să treci mai întâi prin toate capcanele alea. De aceea vin aici imediat înainte de miezul nopții, la fiecare două zile. În felul ăsta pot să beneficiez de două încercări consecutive, practic lipite între ele.

Inteligent. M-am întrebat cât de mult timp mi-ar fi fost necesar să ajung la ideea aceea, dacă n-aș fi reușit de la prima încercare.

— Mă gândesc că putem juca alternativ împotriva lui, am răspuns. Eu tocmai am fost învins, așa că va fi rândul tău la miezul nopții, înțelegi? Eu voi reveni apoi mâine după miezul nopții. Putem alterna zilele până când unul dintre noi îl învinge. Ți se pare corect?

— Cred că da, a zis ea studiindu-mă. Ar trebui să mai stai oricum pe aici. Este posibil să se-ntâmple ceva diferit dacă la miezul nopții sunt două avataruri aici. Probabil că Anorak s-a pregătit pentru cazul ăsta. Poate că vor apărea doi lichi, câte unul pentru fiecare dintre noi? Sau poate…

— Eu prefer să joc în privat, i-am replicat. Să jucăm mai bine pe rând, OK?

Aproape că ajunsesem la ieșire, când ea a pășit în fața mea, blocându-mi calea.

— Stai așa, stai o secundă, a spus cu glas mai moale. Te rog?

Aș fi putut să-mi văd de drum și să trec pur și simplu prin avatarul ei. Dar n-am făcut-o. Eram disperat să ajung pe Middletown și să localizez Prima Poartă, dar în același timp stăteam înaintea faimoasei Art3mis, un personaj cu care visasem să mă-ntâlnesc de mulți ani. Iar în persoană era încă și mai cool decât îmi imaginasem. Doream, așa cum spusese poetul Howard Jones din anii 1980, să ajung s-o cunosc bine. Dacă plecam acum, era posibil să n-o mai întâlnesc niciodată.

— Uite care-i treaba, a rostit ea privindu-și cizmele, îmi cer scuze că te-am numit prostozoid de nivel inferior. N-a fost deloc cool. Te-am insultat.

— E-n regulă. De fapt, ai dreptate. Eu am doar nivelul al zecelea.

— Indiferent de situație, ești un tovarăș gunter. Și încă unul inteligent, fiindcă altfel n-ai fi aici. De aceea vreau să știi că te respect și că-ți recunosc abilitățile. Și-mi cer scuze pentru felul cum am vorbit.

— Îți accept scuzele. Nu trebuie să-ți faci griji.
— Cool.
A părut ușurată. Expresiile faciale ale avatarului ei erau foarte realiste, ceea ce însemna de obicei că erau sincronizate cu ale operatorului și că nu erau controlate de software. Probabil că folosea un echipament scump.
— Am fost nițel alarmată să te găsesc aici, a zis ea. Vreau să zic, *știam* că și alții vor descoperi până la urmă locul ăsta… dar nu atât de repede. M-am bucurat de una singură de cripta asta pentru ceva vreme.
— De când? am întrebat-o, fără să mă aștept cu adevărat să-mi răspundă.
A șovăit, după care s-a dezlănțuit.
— De trei săptămâni! a rostit pe un ton exasperat. Am venit aici de trei săptămâni nenorocite, încercând să-l înving pe licitul ăla idiot la jocul lui cretin! Iar IA a lui este ridicolă! Adică, știi și tu asta. Eu nici măcar nu jucasem *Joust* până atunci și acum mă scoate din minți! Jur c-am fost *atât* de aproape să-l bat acum câteva zile, dar… Și-a trecut degetele frustrată prin păr. Uf! Nu mai pot dormi. Nu mai pot mânca. Notele mi s-au dus dracului, fiindcă am chiulit ca să m-antrenez la *Joust*…
Am vrut s-o întreb dacă urma școala aici pe Ludus, însă a continuat să vorbească, mai repede și mai repede, de parcă în creier i se rupsese un zăgaz. Cuvintele se revărsau pur și simplu din ea. Abia dacă se oprea să-și mai tragă răsuflarea.
— … și-am venit aici acum, gândindu-mă că asta va fi noaptea în care-l voi bate în sfârșit pe ticălos și voi lua Cheia de Bronz, dar când am ajuns, am văzut că cineva descoperise deja intrarea. Așa că mi-am dat seama că mi se împlinise temerea cea mai rea. Altcineva găsise cripta. Am pornit în goana mare, pierzându-mi complet cumpătul. Vreau să spun că n-am fost *prea* îngrijorată deoarece n-am crezut că cineva l-ar putea bate pe Acererak chiar de la prima lui încercare, totuși…
S-a oprit să răsufle adânc și s-a oprit brusc.
— Scuze, a continuat după câteva secunde. Am tendința să bat câmpii când sunt nervoasă. Sau incitată. Iar în clipa asta sunt cumva ambele, deoarece muream să vorbesc cu cineva despre toate astea, dar în mod evident n-am putut spune nimănui, nu? Nu poți să amintești așa, într-o conversație

obișnuită, că ai… S-a oprit iarăși. Nenică, ce mai meliță am! Nu-mi mai tace gura o clipă. O adevărată ciocănitoare.

A simulat că trage un fermoar peste buze, că le încuie și aruncă apoi cheia imaginară. În mod reflex, am mimat că prind cheia din aer și-i descui buzele. Asta a făcut-o să râdă – un râs sincer, autentic, care a implicat un volum considerabil de fornăieli, ce m-au făcut să chicotesc.

Era fermecătoare. Purtarea *geeky* și stilul de vorbire hipercinetic îmi reaminteau de Jordan, personajul meu favorit din *Un geniu autentic.* Nu simțisem niciodată o legătură atât de instantanee cu altcineva, în lumea reală sau în SISAO. Nici chiar cu Aech. Eram ușor amețit.

Când a reușit în cele din urmă să-și stăpânească râsetele, a zis:

— Trebuie neapărat să setez un filtru ca să-mi editez râsul ăsta.

— N-ar trebui s-o faci, i-am spus. Să știi că mi se pare foarte mișto.

Mă lua disperarea la fiecare cuvânt pe care mă auzeam rostindu-l.

— Și eu am un râs de cretin.

Bravo, Wade! mi-am spus. *Tocmai i-ai etichetat râsul „cretin*”. *Te descurci perfect*!

Ea însă mi-a surâs timid și a mișcat buzele, pronunțând neauzit „mulțumesc”.

Am simțit imboldul brusc s-o sărut. Nu-mi păsa dacă era sau nu o simulare. Îmi adunam curajul de a-i cere cardul de contact, când ea a întins mâna.

— Am uitat să mă prezint, a spus. Eu sunt Art3mis.

— Știu, i-am strâns mâna. De fapt sunt un mare fan al blogului tău. Îl citesc cu loialitate de câțiva ani.

— Serios?

Avatarul ei a părut realmente să se îmbujoreze.

Am încuviințat din cap.

— Este o onoare să te-ntâlnesc, am spus. Eu sunt Parzival.

Mi-am dat seama că rămăsesem ținând-o de mână și m-am silit să-i dau drumul.

— Parzival, da? a zis ea, înclinând ușor capul într-o parte. După cavalerul Mesei Rotunde care a găsit Graalul, nu? Foarte *cool.*

Am aprobat iarăși, încă și mai lovit în moalele capului. Aproape întotdeauna trebuia să le explic oamenilor numele meu.

— Iar Artemis era zeița greacă a vânătorii, nu?

— Exact! Însă ortografia corectă era deja luată de altcineva, așa c-a trebuit să folosesc ortografia alternativă, cu cifra trei în locul lui „e”.

— Știu, ai menționat asta o dată în blogul tău. Acum doi ani. Aproape c-am citat data intrării respective din blog, înainte de a-mi da seama că asta m-ar fi făcut să par chiar și *mai mult* un ciberurmăritor superciudat. Ai mai spus că dai și acum peste noobi care-l pronunță „Art-trei-Miss”.

— Așa-i, a surâs ea larg. Am pățit-o.

A întins o mână cu mănușă de pilot de curse și mi-a oferit un card de contact. Îți puteai concepe cardul să arate absolut cum doreai. Art3mis și-l codase să semene cu o figurină vintage Kenner Star Wars (încă în ambalajul sigilat). Figurina era o redare grosolană din plastic a avatarului ei, cu același chip, coafură și haine, la care se adăugau versiuni minuscule ale pistoalelor și sabiei. Informațiile de contact erau tipărite pe card deasupra figurinei:

Art3mis
Războinic/Mag Nivelul 52
(vehiculul se vinde separat)

Pe spatele cardului erau linkuri spre blogul ei, adresa de e-mail și telefonul.

Nu numai că era prima dată că o fată îmi dăduse cardul ei, însă era de departe cel mai cool card de contact pe care-l văzusem.

— E de departe cel mai cool card de contact pe care l-am văzut, am rostit. Mulțumesc!

I-am întins unul dintre propriile mele carduri, pe care le proiectasem să semene cu un cartuș original de jocuri Atari 2600 Adventure, cu informațiile mele de contact tipărite pe etichetă:

Parzival
Războinic Nivelul 10

(*a se folosi cu controler de joystick*)

— Grozav! a zis ea, examinându-l. Ce design șmecher!

— Mulțumesc, m-am înroșit sub vizor.

Doream să-i propun să ne căsătorim.

Am adăugat cardul ei de contact la inventarul meu și mi-a apărut pe lista de articole, imediat sub Cheia de Bronz. Vederea cheii acolo m-a readus la realitate. Ce dracu’ făceam aici, flecărind cu o fată când mă aștepta Prima Poartă? Am privit ceasul. Până la miezul nopții nu mai erau decât cinci minute.

— Art3mis, am spus, a fost cu-adevărat incredibil să te cunosc, dar trebuie să plec. Serverul o să se reseteze și vreau s-o șterg de-aici înainte să reapară toate capcanele și nemorții ăia.

— Ah… bine!

Mi s-a părut că glasul i-a sunat cu adevărat dezamăgit!

— Probabil c-ar trebui să mă pregătesc oricum pentru partida de *Joust.* Lasă-mă înainte să pleci să-ți dau însă o vrajă pentru Vindecarea Rănilor Serioase.

Fără să apuc să protestez, a pus o mână pe pieptul avatarului meu și a murmurat niște cuvinte ezoterice. Contorul meu de *hit points* era deja la maximum, așa că vraja n-a avut niciun efect, dar Art3mis nu știa asta. Era tot sub impresia că fusesem nevoit să mă lupt cu lichul.

— Gata, a spus și s-a retras.

— Mulțumesc, am zis, însă n-ar fi trebuit s-o faci. La urma urmelor suntem concurenți, nu?

— Știu, dar în același timp putem fi și prieteni, de acord?

— Sper că da.

— În plus, a Treia Poartă este încă hăt departe. Vreau să spun că noi doi am avut nevoie de cinci ani ca s-ajungem până aici. Și din câte știu despre strategia de design a jocurilor lui Halliday, lucrurile vor deveni din ce în ce mai grele. A redus tonul vocii. Ești sigur că nu vrei să mai stai? Pun prinsoare că putem juca amândoi simultan. Ne putem oferi unul altuia ponturi pentru *Joust.* Eu am început să observ unele lacune în tehnica regelui…

Acum începeam să mă simt ca un lăbar pentru c-o mințeam.

— Este o ofertă realmente elegantă din partea ta, însă trebuie să plec.

Am căutat o scuză plauzibilă.

— Am școală mâine-dimineață.

Ea a încuviințat din cap, însă expresia i-a redevenit bănuitoare. Apoi ochii i s-au lărgit, ca și cum tocmai îi venise o idee. Pupilele au început să i se miște, rămânând totuși focalizate asupra spațiului din fața ei și mi-am dat seama că se uita la ceva dintr-o fereastră de browser. Peste câteva secunde fața i s-a contorsionat de furie.

— Mincinosu' dracului! a țipat ea. Rahat cu ochi ce ești!

A făcut fereastra browserului Web vizibilă pentru mine și a întors-o. Prezenta Clasamentul de pe site-ul lui Halliday. În agitația aceea, uitasem să-l verific.

Arăta exact ca în ultimii cinci ani, cu o schimbare. Numele avatarului meu figura acum în vârful listei, pe prima poziție, având alături scorul de 10 000 de puncte. Celelalte nouă poziții continuau să conțină inițialele lui Halliday, JDH, urmate de zerouri.

— Să dea dracu'! am murmurat.

Când Anorak îmi înmânase Cheia de Bronz, devenisem primul gunter din istorie care câștigase puncte în competiție. Și, deoarece Clasamentul era vizibil pentru toată lumea, avatarul meu tocmai devenise faimos.

Am verificat și titlurile newsfeedurilor, pentru a fi sigur. Absolut toate conțineau numele avatarului meu. Chestii de felul: MISTERIOSUL AVATAR „PARZIVAL" INTRĂ ÎN ISTORIE și PARZIVAL GĂSEȘTE CHEIA DE BRONZ.

Am rămas locului ca amețit, silindu-mă să răsuflu. Apoi Art3mis mi-a dat un brânci pe care, desigur, nu l-am simțit. Ea însă mi-a propulsat avatarul cu vreun metru înapoi.

— *L-ai învins din prima ta încercare*? a strigat ea.

Am încuviințat din cap.

— El a câștigat primul joc, dar eu le-am câștigat pe ultimele două. Dar la limită, să știi.

— *Rahaaaat*! a țipat ea, strângându-și pumnii. Cum dracu' l-ai învins din *prima ta încercare*?

Am avut senzația clară că ea dorea să-mi tragă un pumn în față.

— A fost pur și simplu noroc, am zis. Obișnuiam să joc *Joust* cu un prieten, așa că aveam deja o tonă de pregătire. Sunt sigur că dacă și tu ai fi beneficiat de tot atâta pregătire…

— Te rog! a mârâit ea, ridicând o mână. Nu mă lua de sus, da? A scos după aceea un urlet pe care nu l-aș putea descrie decât ca fiind de frustrare. Nu pot să cred! Îți dai seama c-am încercat să-l bat de *cinci săptămâni blestemate*?

— Acum un minut ai spus c-au fost trei săptămâni…

— Nu mă-ntrerupe! a zis ea și m-a îmbrâncit iarăși. Exersez *Joust* non-stop de peste o lună! Văd struți zburători și-n somn, băga-mi-aș picioarele!

— Mda, asta nu poate fi plăcut.

— Și tu intri pur și simplu și-l arzi din prima-ncercare!

A început să se lovească cu pumnul în frunte și mi-am dat seama că era supărată pe ea, nu pe mine.

— Uite ce-i, i-am spus. A fost realmente o chestie de baftă. Mă pricep la jocurile de tip arcade clasice. Sunt specialitatea mea. Nu te mai lovi ca Rain Man, da?

Ea s-a oprit și m-a privit îndelung. După câteva secunde a suspinat apăsat.

— De ce n-a putut fi *Centipede*? Sau *Ms. Pac-Man*? Sau *BurgerTime*? Atunci probabil c-aș fi trecut de acum de Prima Poartă!

— *Asta* nu pot să știu, am zis eu.

Art3mis m-a fixat o secundă cu privirea, după care mi-a aruncat un surâs diabolic. S-a răsucit cu fața spre ieșire și a început să execute o serie de gesturi complicate în aer, psalmodiind în același timp cuvintele unor incantații.

— Hei, am spus eu. Ia stai așa. Ce faci?

Știam însă deja. Când a terminat să-și rostească vraja, un zid gigantic de piatră a acoperit complet unica ieșire a sălii. Rahat! Folosise o vrajă Barieră. Eram captiv în sală.

— Haide! am strigat. De ce ai făcut asta?

— Păreai al naibii de grăbit să pleci de-aici. Bănuiala mea este că atunci când ți-a dat Cheia de Bronz, Anorak ți-a oferit și un indiciu despre locul unde se află Prima Poartă. Așa-i? Într-acolo te îndreptai acum, este?

— Da, am zis.

Mă gândisem să neg, dar ce rost ar mai fi avut acum?

— Așa că dacă nu poți să-mi anulezi vraja – și pun prinsoare că nu poți, domnule Războinic de Nivelul Zece –, bariera asta te va ține aici până la miezul nopții, când se resetează serverul. Toate capcanele pe care le-ai dezamorsat la venire se vor

reseta, ceea ce ar trebui să-ți încetinească în mod considerabil ieșirea.

— Da, am spus eu, așa va fi.

— Iar în timp ce tu vei fi ocupat să revii la suprafață, eu voi beneficia de altă ocazie de a-l învinge pe Acererak. Iar de data asta-l voi distruge. Iar apoi voi fi pe urmele tale, domnule.

Mi-am încrucișat brațele peste piept.

— Dacă regele te-a bătut la fundul gol în ultimele cinci săptămâni, ce te face să crezi că vei câștiga în noaptea asta?

— Concurența scoate întotdeauna tot ce am mai bun în mine, a replicat ea. Așa a fost mereu. Iar acum am o concurență serioasă.

M-am uitat la bariera magică pe care o crease; pentru că Art3mis era peste nivelul cincizeci, avea să dăinuie pe durata maximă a vrăjii – cincisprezece minute. Tot ce puteam face era să aștept să se destrame.

— Ești afurisită, știi asta? i-am spus.

A rânjit și a clătinat din cap.

— Neutră Haotică, scumpule.

I-am răspuns tot printr-un rânjet.

— Știi bine c-o s-ajung înaintea ta la Prima Poartă, da?

— Probabil, a zis ea, dar ăsta-i abia începutul. Tot va trebui să treci prin Prima Poartă. Și mai sunt încă două chei de găsit și două porți de trecut. Timp destul ca să te-ajung din urmă și dup-aia să te salut din mers, asule!

— Vom vedea în privința asta, lady.

Ea a indicat fereastra care afișa Clasamentul.

— Acum ești faimos. Îți dai seama ce-nseamnă asta, nu?

— Deocamdată n-am prea avut timp să mă gândesc.

— Ei bine, eu am avut. Mă gândesc la asta de cinci săptămâni încoace. Numele avatarului tău pe Clasament va schimba totul. Publicul va redeveni obsedat de competiție, la fel cum a fost când a început. Mass-media a-nnebunit deja. Până mâine, Parzival va fi nume de brand.

Ideea aceea m-a neliniștit puțin.

— Ai putea să devii faimos și în lumea reală, a continuat ea. Dacă-ți dezvălui identitatea reală.

— Nu sunt idiot.

— Foarte bine. Fiindcă-i vorba despre miliarde de dolari și acum toți vor presupune că tu știi cum și unde să găsești oul. Mulți ar fi în stare să ucidă pentru o astfel de informație.

— Știu, i-am zis, și apreciez grija ta, dar voi fi OK.

Nu mă simțeam însă deloc OK. De fapt nu mă gândisem la nimic din toate astea, poate din cauza faptului că nu crezusem niciodată cu adevărat că voi ajunge realmente în poziția asta.

Am rămas tăcuți, privind ceasul și așteptând.

— Ce ai face dacă ai câștiga? a întrebat ea brusc. Cum ai cheltui toți banii ăia?

Petrecusem foarte mult timp gândindu-mă la *asta.* Visasem cu ochii deschiși întruna. Aech și cu mine întocmiserăm liste absurde de lucruri pe care să le facem și să le cumpărăm dacă am fi câștigat premiul.

— Nu știu, i-am răspuns. Chestiile obișnuite. M-aș muta într-o vilă. Aș o cumpăra o grămadă de chestii cool. N-aș fi sărac.

— Uau! a făcut ea. Visuri pe picior mare. Iar după ce ai cumpăra vila și „chestiile cool”, ce vei face cu cele o sută treizeci de miliarde care ți-au rămas?

Nedorind să mă creadă un idiot superficial, am rostit involuntar ceea ce visasem întotdeauna să fac dacă aș fi câștigat. Era ceva ce nu spusesem niciodată nimănui.

— Aș construi pe orbita Pământului o navă spațială interstelară cu propulsie nucleară, am rostit. Aș dota-o cu rezerve de alimente și apă pe viață, cu o biosferă autonomă și un supercomputer încărcat cu toate filmele, cărțile, cântecele, jocurile video și operele de artă pe care le-a creat vreodată civilizația umană, plus o copie autonomă a lui SISAO. După aceea mi-aș invita câțiva dintre prietenii cei mai apropiați să se îmbarce, alături de o echipă de doctori și savanți, și ne-am căra dracului de-aici. Am părăsi sistemul solar și am începe să căutăm planete extrasolare similare Pământului.

Bineînțeles, deocamdată nu gândisem în amănunt tot planul ăla. Mai erau încă multe detalii de pus la punct.

Ea a arcuit o sprânceană.

— Mi se pare destul de ambițios, a comentat după aceea. Dar îți dai seama, nu-i așa, că aproape jumătate din oamenii care trăiesc pe planeta asta mor de foame, da?

Nu i-am detectat nicio urmă de maliție în glas. Suna ca și cum ar fi crezut realmente că era posibil ca eu să nu conștientizez aspectul acela.

— Da, știu, am spus pe un ton defensiv. Motivul pentru care flămânzesc atâția oameni este că ei au distrus planeta. Pământul moare, știi asta? E timpul să plecăm.

— Asta mi se pare o perspectivă destul de negativă, a zis ea. Dacă eu aș câștiga mălaiul ăla, m-aș asigura că toți de pe planetă au destulă mâncare. După ce rezolvăm problema foametei mondiale, ne putem gândi cum să rezolvăm problema mediului și criza energetică.

Am dat ochii peste cap.

— Așa-i, am spus. Iar după ce-o să-mplinești minunea asta, poți să creezi genetic niște Smurfi și unicorni care să țopăie veseli prin lumea nouă și perfectă pe care ai creat-o.

— Eu vorbesc serios, s-a încruntat ea.

— Chiar crezi că-i atât de simplu? Că poți să scrii un cec pentru două sute patruzeci de miliarde de dolari și să rezolvi toate problemele lumii?

— Nu știu. Poate că nu. Dar eu tot voi încerca.

— Dac-o să câștigi.

— Exact, dac-o să câștig.

În chiar clipa acea, ceasul serverului SISAO a bătut miezul nopții. Amândoi am știut secunda în care s-a întâmplat, fiindcă tronul a reapărut pe podium, împreună cu Acererak. Lichul stătea nemișcat, arătând exact cum fusese când intrasem prima dată în sală.

Art3mis l-a privit, apoi s-a uitat la mine. A zâmbit și a fluturat scurt din mână.

— Pe curând, Parzival.

— Pe curând, am răspuns eu.

Ea s-a răsucit și a pornit spre podium. Am strigat în urma ei:

— Art3mis!

S-a întors către mine. Dintr-un motiv necunoscut m-am simțit îmboldit s-o ajut, deși știam că n-ar fi trebuit s-o fac.

— Încearcă să joci în partea stângă, i-am zis. Așa am câștigat eu. Cred că el poate fi învins mai ușor dacă are barza.

M-a privit fix pentru o secundă, poate încercând să aprecieze dacă îmi băteam joc. După aceea a încuviințat din cap și a

pornit către podium. Acererak a înviat imediat ce ea a pășit pe prima treaptă.

— Salut, Art3mis, a bubuit glasul lui. Ce cauți?

N-am putut auzi răspunsul ei, însă peste câteva secunde tronul s-a transformat în automatul Joust, așa cum se întâmplase mai devreme. Art3mis i-a spus ceva lichului și ei doi și-au schimbat locurile, astfel că ea stătea în stânga. Apoi au început să joace.

I-am privit alte câteva minute, din depărtare, până când vraja Barierei s-a risipit. M-am uitat pentru o ultimă oară la Art3mis, apoi am deschis ușa și am ieșit în fugă.

0010

Am avut nevoie de mai bine de o oră ca să străbat cripta și să ajung la suprafață. În clipa când am ieșit, pe display-ul meu a început să pâlpâie un indicator MESAJE ÎN AȘTEPTARE. Am înțeles atunci că Halliday plasase cripta în interiorul unei zone de non-comunicații, astfel încât nimeni nu putea primi apeluri telefonice, SMS-uri sau e-mailuri cât timp era înăuntru. Probabil pentru a-i împiedica pe gunteri să solicite ajutor sau sfaturi.

Mi-am verificat mesajele și am văzut că Aech încercase să mă contacteze din secunda în care numele îmi apăruse în Clasament. Mă sunase de peste o duzină de ori și-mi trimisese câteva SMS-uri întrebându-mă ce Dumnezeu se întâmpla și urlând la mine cu MAJUSCULE să-l sun *imediat.* Tocmai terminam să șterg mesajele acelea, când am primit alt apel. Era Aech care încerca din nou să mă contacteze. Am decis să nu răspund. I-am trimis totuși un SMS scurt, promițând să-l sun imediat cum puteam.

În timp ce alergam prin pădure, am pus Clasamentul în colțul de sus al display-ului, pentru ca să știu imediat dacă Art3mis învinsese în turnir și obținuse cheia. Când am ajuns până la urmă la terminalul pentru transport și am năvălit în cabina cea mai apropiată, trecuse de ora 2 noaptea.

Am tastat destinația pe ecranul tactil și pe display a apărut harta lui Middletown. Mi s-a cerut să aleg ca punct de sosire unul dintre cele 256 de terminale pentru transport ale planetei.

Când crease Middletown, Halliday nu amplasase acolo o singură recreare a orășelului său natal, ci făcuse 256 de cópii identice, distribuite echidistant pe suprafața planetei. Nu credeam că ar fi contat la ce copie a orașului aș fi mers, așa că am ales un terminal la întâmplare, lângă Ecuator. După aceea am apăsat butonul CONFIRMARE ca să plătesc și avatarul meu a dispărut.

După o milisecundă stăteam într-o cabină telefonică vintage din anii 1980, aflată în interiorul unei autogări Greyhound vechi. Am deschis ușa și am ieșit. Era ca și cum aș fi coborât din mașina timpului. În preajmă se aflau câteva PNP-uri îmbrăcate în hainele vremii. O femeie cu un coc gigantic care sărăcea atmosfera de ozon legăna din cap în ritmurile unui Walkman enorm. Un puști în jachetă cenușie Members Only era rezemat de perete și răsucea în mâini un cub Rubik. Un punk rocker cu creastă mohawk stătea într-un scaun de plastic și urmărea o reluare a serialului polițist *Curenți invizibili* pe un televizor care funcționa cu monede.

Am zărit ieșirea și am pornit într-acolo, trăgându-mi sabia din teacă. Suprafața lui Middletown era în totalitate o zonă PvP, așa că trebuia să fiu prudent.

La scurt timp după începerea Vânătorii, planeta se transformase într-un nod esențial și toate cele 256 de cópii ale localității natale a lui Halliday fuseseră scotocite și întoarse cu fundul în sus de un alai nesfârșit de gunteri care căutau chei și indicii. Teoria populară pe avizierele de mesaje era că Halliday crease cópii multiple ale orășelului în care copilărise, pentru ca mai multe avataruri să le poată examina în același timp fără a se lupta între ele în privința unui singur loc. Bineînțeles, toate căutările acelea duseseră la obținerea unui zero mare și rotund. Nicio cheie. Niciun indiciu. Niciun ou. De atunci interesul față de planetă se redusese spectaculos, totuși probabil că unii gunteri mai veneau ocazional aici.

Dacă în casa lui Halliday se afla deja alt gunter când aveam să ajung eu acolo, intenționam să plec din locul respectiv, să fur un vehicul și să călătoresc patruzeci de kilometri (în orice direcție) până la următoarea copie identică a lui Middletown. Iar apoi până la următoarea și tot așa, până găseam o copie a casei lui Halliday în care să nu fie nimeni.

În exteriorul autogării era o zi frumoasă tipică Vestului Mijlociu. Soarele roșu-portocaliu era jos deasupra orizontului. Deși până atunci nu fusesem niciodată în Middletown, mă documentasem bine în privința lui, așa că știam că Halliday scrisese codul planetei astfel ca, indiferent când ai fi vizitat-o sau unde te-ai fi aflat pe suprafața ei, să fie întotdeauna o perfectă după-amiază de toamnă, în jurul anului 1986.

Am apelat o hartă a orașului și am trasat o rută din locul unde mă aflam până la casa copilăriei lui Halliday. Se afla la un kilometru și jumătate spre nord. Mi-am orientat avatarul într-acolo și am început să alerg. Privind în jur, am fost uluit de atenția incredibilă acordată detaliilor. Citisem că Halliday scrisese singur tot codul respectiv, apelând la amintiri pentru a-și recrea orașul natal exact așa cum fusese în copilăria sa. Drept referințe, folosise hărți stradale vechi, cărți de telefon, fotografii și metraje video, pentru ca totul să fie cât mai autentic și precis cu putință.

Locul îmi reamintea mult de orașul din filmul *Pe cont propriu.* Mic, rural și nu foarte populat. Toate casele păreau incredibil de spațioase și erau amplasate la distanțe ridicol de mari unele față de altele. Mă uimea faptul că acum cincizeci de ani până și familiile cu venituri mici avuseseră case întregi numai ale lor. Toți locuitorii PNP păreau figuranți dintr-un videoclip al lui John Cougar Mellencamp. Am văzut oameni care greblau frunzele pe peluze, plimbau câinii sau stăteau pe verande. De curiozitate, am fluturat din braț spre câțiva și de fiecare dată mi s-a răspuns prin gesturi prietenoase.

Indiciile privitoare la epocă abundau peste tot. Mașini și camioane șofate de PNP-uri mergeau încet înainte și înapoi pe străzile umbrite și toate erau antichități însetate de benzină: Trans-Am, Dodge Omni, IROC Z28 și Chrysler K. Am trecut pe lângă o benzinărie, iar tabelul de prețuri anunța că un galon de benzină costa numai nouăzeci și trei de cenți.

Eram pe punctul de a intra pe strada lui Halliday când am auzit o fanfară de trompete. Ochii mi s-au îndreptat imediat spre fereastra Clasamentului, care continua să plutească în colțul display-ului.

Art3mis reușise.

Numele ei apărea acum direct sub al meu. Scorul înregistrat era de 9 000 de puncte – cu o mie mai puțin decât mine. Se

părea că primisem un bonus pentru că fusesem primul avatar care obținuse Cheia de Bronz.

Pentru prima dată mi-am dat seama de toate ramificațiile existenței Clasamentului. De acum încolo, nu numai că le îngăduia gunterilor să-și urmărească reciproc progresul, ci arăta de asemenea lumii întregi cine se afla în frunte în orice moment, creând astfel celebrități (și ținte) instantanee.

Știam că în momentul acela Art3mis privea propriul ei exemplar al Cheii de Bronz și citea indiciul gravat pe suprafața sa. Eram convins că-l putea descifra la fel de repede pe cât o făcusem eu. Ba chiar probabil că se găsea deja în drum spre Middletown.

Asta m-a pus iarăși în mișcare. Aveam acum un avans de numai o oră față de ea. Sau poate mai puțin.

Când am ajuns pe Cleveland Avenue, strada pe care crescuse Halliday, am alergat pe trotuarul acoperit de crăpături către treptele din față ale fostei sale locuințe. Era exact ca în fotografiile pe care le văzusem: o casă în stil colonial, modestă, cu etaj și placaje exterioare din vinii roșu. Pe aleea de acces staționau două Forduri sedan de la sfârșitul anilor 1970; unul dintre ele nu mai avea roți și fusese așezat cu osiile pe bolțari.

Privind copia pe care Halliday o crease vechii sale case, am încercat să-mi imaginez cum fusese pentru el să crească acolo. Citisem că în adevăratul Middletown toate casele de pe strada asta fuseseră demolate la sfârșitul anilor 1990, pentru a se construi un mall în aer liber. Însă Halliday își păstrase copilăria de-a pururi, aici în SISAO.

Am alergat pe alee și am intrat pe ușa din față, care se deschidea în living. Cunoșteam bine încăperea, deoarece apărea în *Invitația lui Anorak.* Am recunoscut lambriurile ce simulau textura lemnului, mocheta portocaliu-închis și mobilierul cu aspect țipător, care părea achiziționat de la lichidare de stoc din epoca discotecilor.

Casa era pustie. Dintr-un motiv necunoscut, Halliday decisese să nu amplaseze aici recreări PNP ale sale sau ale părinților lui decedați. Poate că așa ceva ar fi fost prea sinistru chiar și pentru el. Am observat totuși pe un perete al livingului o fotografie de familie bine-cunoscută. Fusese făcută în 1984 în Kmart-ul local, însă domnul și doamna Halliday erau îmbrăcați tot după moda de la sfârșitul anilor 1970. Micul Jimmy de

doisprezece ani stătea între ei și privea obiectivul foto dinapoia ochelarilor cu lentile groase. Cei trei Halliday păreau o familie americană banală. Nu se vedea niciun indiciu că bărbatul stoic în costum maro lejer era un alcoolic violent, că femeia zâmbitoare în pantaloni cu motive florale avea o personalitate bipolară sau că băiețelul în tricou Asteroids decolorat va crea într-o bună zi un univers nou.

Privind în jur m-am întrebat de ce Halliday, care afirmase mereu că avusese o copilărie mizerabilă, devenise ulterior atât de nostalgic după ea. Eu știam că dacă, și când, voi scăpa definitiv din stive, nu voi privi niciodată îndărăt. Și în mod clar nu voi crea o simulare detaliată a locului.

M-am uitat la televizorul Zenith masiv și la consola Atari 2600 conectată la el. Textura lemnoasă simulată a carcasei din plastic a consolei se potrivea perfect cu textura lemnoasă simulată a carcasei televizorului și a lambriurilor de pe pereți. Lângă Atari se găsea o cutie de pantofi cu nouă cartușe de jocuri: *Combat Space Invaders, Pitfall, Kaboom*!, *Star Raiders, The Empire Strikes Back, Starmaster, Yars' Revenge* și *E.T.* Gunterii asociaseră o importanță deosebită absenței lui *Adventure,* jocul pe care Halliday îl juca pe aceeași Atari la sfârșitul *Invitației lui Anorak.* Întreaga simulare Middletown fusese scotocită după o copie a sa, dar aceasta nu fusese găsită nicăieri pe planetă. Gunterii aduseseră aici exemplare din *Adventure* de pe alte planete, dar acestea nu putuseră fi jucate pe consola Atari a lui Halliday. Până acum nimeni nu putuse să înțeleagă motivul.

Am dat o raită rapidă prin casă și m-am asigurat că nu erau prezente alte avataruri, apoi am deschis ușa camerei lui James Halliday. Era pustie, așa că am intrat și m-am încuiat pe dinăuntru. Capturi de ecran și simulări ale încăperii fuseseră disponibile de mulți ani și le studiasem pe toate îndeaproape, însă acum era prima dată când stăteam în cea „adevărată”. Am simțit un fior prin tot corpul.

Mocheta avea o culoare muștar oribilă. La fel ca tapetul. Pereții însă erau acoperiți aproape complet cu postere de filme și formații rock: *Un geniu autentic, Jocuri de război, Tron,* Pink Floyd, Devo, Rush. În spatele ușii, se afla un raft ticsit cu ediții ieftine de romane science-fiction și fantasy (le citisem pe toate, desigur). Un al doilea raft, lângă pat, deborda de reviste vechi de computere și manuale de reguli Dungeons & Dragons. Lângă

perete erau stivuite câteva cutii cu BD-uri, etichetate cu atenție. Iar pe biroul din lemn ponosit din colț se găsea primul computer al lui James Halliday.

Ca multe alte home computere ale epocii, se afla în aceeași carcasă cu tastatura. Pe o etichetă de deasupra tastelor scria TRS-80 COLOR COMPUTER 2, 16K RAM. Din spatele său șerpuiau afară cabluri, care duceau la un casetofon, un televizor color mic, o imprimantă matriceală cu ace și un modem de 300 baud. Lângă modem, pe birou era lipită cu scotch o listă lungă pentru aviziere electronice prin apel telefonic.

M-am așezat și am căutat comutatorul general pentru computer și televizor. Am auzit un pârâit de electricitate statică, urmat de un zumzet slab, care semnala încălzirea televizorului. După o clipă a apărut ecranul verde de pornire al lui TRS-80 și am citit:

EXTENDED COLOR BASIC 1.1
COPYRIGHT (*c*) *1982 TANDY*
OK

Dedesubt pâlpâia un cursor care trecea prin toate culorile spectrului. Am scris HELLO și am apăsat tasta Enter.

Pe rândul următor a apărut ?SYNTAX ERROR. „Hello” nu era o comandă validă în BASIC, singurul limbaj pe care-l înțelegea vechiul computer.

Din documentarea mea știam că funcția casetofonului era de unitate de „hard bandă” pentru TRS-80, care stoca datele sub formă de sunete analogice pe benzi audio magnetice. Când Halliday începuse să programeze, bietul puști nu avusese acces nici măcar la o unitate pentru floppy disk, așa că trebuia să-și stocheze datele pe casete audio. Lângă unitatea de hard bandă se afla o cutie de pantofi, plină cu zeci de asemenea casete. Majoritatea erau jocuri text de tip adventure: *Raaka-tu, Bedlam, Pyramid* și *Madness and the Minotaur.* Existau de asemenea și câteva cartușe ROM, care intrau într-o fantă din partea laterală a computerului. Am scotocit prin cutie până am găsit un cartuș pe a cărui etichetă roșie și uzată fusese tipărit cu litere galbene și tremurate DUNGEONS OF DAGGORATH. Imaginea de pe „coperta” jocului era văzută prin ochii unei *first-person*: un

coridor lung de donjon, blocat un uriaș albastru cu o secure mare din piatră.

Când lista jocurilor din dormitorul lui Halliday apăruse prima dată online, avusesem grijă să le descarc și să le joc pe toate până devenisem expert, așa că rezolvasem deja *Dungeons of Daggorath* cu vreo doi ani în urmă. Îmi luase un weekend. Grafica era primitivă, totuși jocul era amuzant și incredibil de captivant.

Din mesajele de pe aviziere știam că în ultimii cinci ani câțiva gunteri jucaseră și rezolvaseră Dungeons of Daggorath chiar aici pe TRS-80 al lui Halliday. Unii jucaseră și rezolvaseră toate jocurile din cutia de pantofi, pur și simplu pentru a vedea dacă se întâmplă ceva. Și nu se întâmplase nimic. Însă niciunul dintre ei nu avusese asupra sa Cheia de Bronz.

Degetele îmi tremurau ușor când am oprit TRS-80 și am introdus cartușul Dungeons of Daggorath. Când am repornit computerul, ecranul a devenit negru și a apărut grafica rudimentară a unui vrăjitor, însoțit de efecte sonore amenințătoare. Vrăjitorul ținea un toiag într-o mână, iar dedesubt scria cu majuscule: TE PROVOC SĂ INTRI ÎN... DUNGEONS OF DAGGORATH!

Am pus degetele pe taste și am început să joc. Imediat radiocasetofonul de pe dulapul lui Halliday s-a autoactivat și a început să reverse o muzică familiară. Era coloana sonoră compusă de Basil Poledouris pentru *Conan Barbarul.*

Ăsta-i probabil felul în care Anorak mă anunță că sunt pe calea cea bună, am gândit.

Am pierdut repede noțiunea timpului. Am uitat că avatarul meu stătea în dormitorul lui Halliday și că, în realitate, eu mă aflam în ascunzătoarea mea, ghemuit lângă radiatorul electric, tastând pe aerul gol din fața mea, introducând comenzi pe o tastatură imaginară. Toate nivelurile intermediare au dispărut și m-am pierdut în jocul din interiorul jocului.

În *Dungeons of Daggorath,* îți controlezi avatarul prin scrierea de comenzi, ca LA STÂNGA sau IA TORȚA, și te deplasezi într-un labirint de coridoare realizate cu grafică vectorială, în timp ce te lupți cu păianjeni, giganți din piatră, amorfi și spectre, pe măsură ce cobori tot mai adânc, înaintând prin cele cinci niveluri de dificultate crescândă ale donjonului. A durat nițel până mi-am reamintit comenzile și trucurile jocului, dar după aceea n-a fost

chiar greu de rezolvat. Capacitatea de a-mi salva în orice moment poziția în care ajunsesem îmi oferea practic o infinitate de vieți. (Deși salvarea și reîncărcarea jocurilor de pe hard bandă s-a dovedit un proces îndelungat și plictisitor. Adesea erau necesare mai multe încercări și o mulțime de manipulări ale butonului pentru volum al casetofonului.) Salvarea jocului îmi permitea de asemenea să mă deloghez pentru pauze în care să vizitez baia și să-mi reîncarc radiatorul.

Pe când jucam, coloana sonoră din *Conan Barbarul* s-a terminat, iar radiocasetofonul a scos un clic și a început să redea cealaltă față a casetei, tratându-mă cu coloana sonoră plină de sintetizatoare din *Domnița șoim.* Abia așteptam să-l desființez pe Aech pentru asta.

Am ajuns la ultimul nivel din donjon pe la ora 4 dimineața și a trebuit să mă înfrunt cu Vrăjitorul Rău din Daggorath. După ce am murit și am reîncărcat de două ori, l-am învins până la urmă, folosind o Sabie Elfă și un Inel de Gheață. Am terminat jocul, luând inelul magic al vrăjitorului, moment în care pe ecran a apărut imaginea unui vrăjitor cu o stea strălucitoare pe toiag și pe mantie. Textul de dedesubt anunța: ACUM DESTINUL AȘTEAPTĂ MÂNA UNUI NOU VRĂJITOR!

Am așteptat să văd ce se va întâmpla. Pentru moment nu s-a petrecut nimic, apoi vechea imprimantă matriceală cu ace a lui Halliday a înviat și a tipărit zgomotos un rând de text. Alimentatorul prin tractare a scos foia prin partea de sus a imprimantei. Am rupt-o de acolo și am citit:

FELICITĂRI! AI DESCHIS PRIMA POARTĂ!

Am privit în jur și am văzut că în peretele dormitorului era acum înglobată o poartă din fier forjat, exact în locul unde cu câteva clipe în urmă fusese posterul pentru *Jocuri de război.* În centrul porții se găsea o broască din bronz.

Am suit pe biroul lui Halliday ca să pot ajunge la broască, apoi am băgat Cheia de Bronz și am răsucit-o. Întreaga poartă a început să strălucească, de parcă metalul fusese supraîncălzit, iar ușile ei duble s-au deschis spre interior, dezvăluind un câmp de stele. Părea un portal spre spațiul cosmic.

— *Dumnezeule, este plin de stele,* am auzit rostind un glas imaterial.

Am recunoscut replica din filmul *2010*: *Contactul.* După aceea am auzit un zumzet slab, parcă amenințător, urmat de o piesă

din coloana sonoră a aceluiași film: „Așa grăit-a Zarathustra” de Richard Strauss.

M-am aplecat înainte și am privit prin portal. La stânga și la dreapta, în sus și-n jos. Nimic, doar câmp infinit de stele în toate direcțiile. Mijind ochii, am putut distinge câteva nebuloase și galaxii minuscule în depărtare.

Nu am șovăit. Am sărit prin poarta deschisă. A părut să mă tragă înăuntru și am început să cad. Dar am căzut înainte, nu în jos, iar stelele au părut să cadă odată cu mine.

0011

M-am trezit într-o sală veche de jocuri video, jucând *Galaga.*

Jocul era în plină desfășurare. Eu aveam nave duble și scorul de 41 780 de puncte. Am coborât ochii și am văzut că mâinile îmi erau pe comenzi. După o secundă sau două de dezorientare, am început să joc în mod reflex, mișcând joystick-ul la stânga, la timp pentru a evita să pierd o navă.

Păstrând un ochi asupra jocului, am încercat să văd ce se găsea în jurul meu. Am putut distinge un automat Dig Dug în stânga și un Zaxxon în dreapta. Din spate se auzea un zgomot de lupte digitale provenit de la zeci de jocuri vintage de tip arcade. Apoi, când am terminat de distrus valul pe *Galaga,* mi-am observat imaginea reflectată în ecranul jocului. Nu era fața avatarului meu, ci a lui Matthew Broderick. Un Matthew Broderick tânăr, dinainte de *Ferris Bueller* și dinainte de *Domnița șoim.*

Am știut atunci unde eram. Și *cine* eram.

Eram David Lightman, personajul întruchipat de Matthew Broderick în filmul *Jocuri de război.* Iar aceasta era prima lui scenă din film.

Eram *în film.*

Am privit iute în jur și am văzut o imitație foarte detaliată a lui 20 Grand Palace, combinația de sală de jocuri/pizzerie din film. Puști cu tunsori din anii 1980 erau strânși în pâlcuri în jurul automatelor de jocuri. Alții stăteau în separeuri, mâncând pizza și bând răcoritoare. „Video Fever” de Beepers urla dintr-un tonomat din colț. Totul arăta și suna exact ca în film. Halliday

copiase absolut toate detaliile și le recrease sub forma unei simulări interactive.

Să dea dracii!

Petrecusem ani în șir, întrebându-mă ce provocare mă aștepta dincolo de Prima Poartă. Nici măcar o dată nu-mi imaginasem *așa* ceva. Deși probabil că ar fi trebuit să-mi fi imaginat. *Jocuri de război* fusese unul dintre filmele favorite din toate timpurile ale lui Halliday. De aceea și eu îl vizionasem de peste treizeci de ori. Sigur că da, o făcusem și din cauza faptului că era absolut extraordinar, având ca protagonist un elev adolescent hacker de computere. Și acum se părea că toată documentarea aceea avea să fie răsplătită.

Am auzit apoi un piuit electronic repetitiv. Părea să vină din buzunarul drept al blugilor pe care-i purtam. Păstrând mâna stângă pe joystick, am scotocit în buzunar și am scos un ceas digital. Afișajul anunța ora 7:45. Când am apăsat unul dintre butoane ca să-l reduc la tăcere, un avertisment a pâlpâit în centrul display-ului meu: DAVID O SĂ ÎNTÂRZII LA ȘCOALĂ!

Am folosit o comandă vocală pentru a-mi apela harta SISAO, sperând să aflu unde mă transportase poarta. S-a dovedit că nu doar că nu mai eram pe Middletown, ci nu mai eram deloc în SISAO. Pictograma mea de localizare se afla în mijlocul unui ecran gol, ceea ce însemna că eram DDH – dincolo de hartă. Când trecusem prin poartă, îmi transportase avatarul într-o simulare independentă, un loc virtual separat de SISAO. Se părea că mă puteam întoarce doar dacă terminam questul. Dar dacă acesta era un joc video, cum trebuia să-l joc? Dacă acesta era un quest, care era obiectivul meu? Am continuat să joc *Galaga,* reflectând la întrebările acestea. După o secundă, un băiat a intrat în sala de jocuri și a venit spre mine.

— Salut, David! a spus el, privindu-mi jocul.

L-am recunoscut pe puștiul din film. Se numea Howie. În film, personajul lui Matthew Broderick îi înmâna jocul său *Galaga* lui Howie când fugea la școală.

— Salut, David! a repetat băiatul exact pe același ton.

De data asta, cuvintele i-au apărut și ca text, suprapuse pe partea inferioară a display-ului meu, aidoma subtitlurilor. Dedesubtul lor pâlpâiau roșu următoarele cuvinte: ULTIMUL AVERTISMENT DE DIALOG!

Am început să înțeleg. Simularea mă avertiza că asta era ultima mea ocazie de a rosti următoarea replică din dialogul filmului. Dacă n-o spuneam, puteam bănui ce se va întâmpla probabil în continuare. GAME OVER.

N-am intrat însă în panică, deoarece *știam* replica. Văzusem de atâtea ori *Jocuri de război*, încât îl știam pe dinafară.

— Salut, Howie! am zis.

Însă glasul pe care l-am auzit în căști nu era al meu. Era glasul lui Matthew Broderick. Și când am rostit replica, avertismentul de pe display-ul meu a dispărut și un scor de 100 de puncte a apărut suprapus în partea de sus a display-ului.

Mi-am stors creierii, încercând să derulez mintal restul scenei. Mi-am amintit replica următoare.

— Cum îți merge? am spus și scorul a sărit la 200 de puncte.

— Binișor, a răspuns Howie.

Am simțit că mă lua amețeala. Era incredibil. Mă aflam complet *în interiorul filmului.* Halliday transformase un film vechi de cincizeci de ani într-un joc video interactiv în timp real. M-am întrebat de cât timp avusese nevoie ca să programeze așa ceva.

Alt avertisment mi-a pâlpâit pe display: VEI ÎNTÂRZIA LA ȘCOALĂ, DAVID! GRĂBEȘTE-TE!

M-am retras de lângă aparatul *Galaga.*

— Vrei să continui tu? l-am întrebat pe Howie.

— Cum să nu, a zis el și a înhățat comenzile. Mulțumesc!

O linie verde a apărut pe podeaua sălii de jocuri, ducând din locul unde mă aflam spre ieșire. Am pășit pe ea, apoi mi-am reamintit să mă întorc și să-mi iau caietul de lângă automatul Dig Dug, exact așa cum procedase David în joc. Când am făcut-o, scorul mi-a mai crescut cu 100 de puncte și pe display a apărut BONUS DE ACȚIUNE!

— La revedere, David! a strigat Howie.

— La revedere! am strigat înapoi.

Alte 100 de puncte. Asta fusese simplu.

Am urmat linia verde și am ieșit din 20 Grand Palace, mergând câteva cvartale pe strada aglomerată. Acum fugeam pe o stradă suburbană mărginită de arbori. Am ocolit un colț și am văzut că linia verde ducea direct la o clădire mare din cărămidă. Deasupra ușii scria Liceul Snohomish – școala lui David, care avea să fie decorul următoarelor scene din film.

Mintea mea gonea când am intrat acolo în fugă. Dacă nu trebuia decât să reproduc dialogul din *Jocuri de război* atunci când mi se cerea în următoarele două ore, avea să fie floare la ureche. Fără măcar s-o fi știut, mă superpregătisem. Probabil că știam *Jocuri de război* chiar mai bine decât *Un geniu autentic* și *Mai bine mort.*

Pe când alergam pe coridorul pustiu al școlii, alt avertisment a pâlpâit în fața mea: AI ÎNTÂRZIAT LA ORA DE BIOLOGIE!

Am continuat să fug cât puteam de repede, urmând linia verde, care acum pulsa strălucitor. M-a dus finalmente la ușa unei clase de la primul etaj. Prin fereastră puteam vedea că ora începuse deja. Profesorul era la tablă. Mi-am zărit banca – singura goală din clasă.

Era imediat în spatele lui Ally Sheedy.

Am deschis ușa și m-am furișat în vârful picioarelor, dar profesorul m-a observat imediat.

— Ah, David! Drăguț din partea ta să ni te alături!

•

Ducerea filmului până la capăt s-a dovedit mult mai greu decât anticipasem. Mi-au trebuit doar cincisprezece minute ca să pricep „regulile” jocului și funcționarea sistemului de punctaj. De fapt trebuia să fac mai mult decât să recit simple replici din dialog. Trebuia să întreprind și toate acțiunile pe care personajul lui Broderick le întreprindea în film, în mod corect și la momentul corect. Era ca și cum ai fi fost silit să joci rolul principal într-o piesă pe care ai urmărit-o de multe ori, dar pe care n-ai repetat-o de fapt niciodată.

În majoritatea primei ore a filmului am fost permanent încordat, încercând constant să gândesc cu un pas înainte, ca să am pregătită următoarea replică din dialog. De câte ori greșeam o replică sau nu întreprindeam o acțiune la momentul potrivit, scorul mi se reducea și pe display pâlpâia un avertisment. Când am comis două greșeli consecutive, a apărut un mesaj ULTIMUL AVERTISMENT. Nu eram sigur ce s-ar fi întâmplat dacă aveam trei greșeli la rând, însă bănuiam că fie eram aruncat afară prin poartă, fie avatarul meu era pur și simplu omorât. Nu ardeam de nerăbdare să aflu răspunsul.

De câte ori întreprindeam corect șapte acțiuni consecutive sau spuneam corect șapte replici consecutive, jocul îmi acorda o „Carte Indiciu”. Data următoare când nu-mi mai aminteam ce

trebuia să fac ori să spun, selectam pictograma Cărții Indiciu și replica sau acțiunea corectă apăreau pe display, ca un fel de prompter.

În timpul scenelor care nu implicau personajul meu, simularea trecea la o perspectivă pasivă de persoana a treia și nu trebuia să fac nimic, ci doar să mă las pe spate și să privesc, ca și cum aș fi vizionat o scenă intermediară dintr-un joc video vechi. În timpul scenelor acelora, mă puteam relaxa până la reapariția personajului meu pe ecran. Într-o asemenea pauză am încercat să accesez o copie a filmului de pe hard diskul consolei mele SISAO, cu intenția de a o rula într-un colț al display-ului, ca s-o pot consulta. Sistemul nu mi-a permis însă s-o fac, ba chiar am descoperit că în interiorul porții nu puteam deschide absolut nicio fereastră. Când am încercat, am primit un avertisment: FĂRĂ TRIȘĂRI. DACĂ MAI ÎNCERCI SĂ TRIȘEZI O DATĂ, *GAME OVER*!

Din fericire s-a dovedit că nu aveam nevoie de ajutor. După ce am strâns maximumul de cinci Cărți Indiciu, am început să mă relaxez și jocul a devenit cu adevărat amuzant. Nu era greu să-mi placă să fiu *în interiorul* unuia dintre filmele mele favorite. După un timp, am descoperit chiar că puteam câștiga bonificații, dacă rosteam replicile cu tonul și inflexiunile din film.

N-o știam la momentul acela, dar tocmai devenisem prima persoană care juca un tip complet nou de joc video. Când GSS a aflat despre simularea *Jocuri de război* de după Prima Poartă (și a aflat la scurt timp după aceea), a patentat prompt ideea și a început să cumpere drepturile pentru filme și seriale TV vechi, pe care le-a convertit în jocuri interactive imersive, pe care le-a numit *Sincrofilme.* Sincrofilmele au devenit extrem de populare și s-au dovedit a fi o piață uriașă pentru jocuri ce le îngăduiau oamenilor să joace rolurile principale din filme și seriale TV vechi favorite.

Până am ajuns la ultimele scene ale filmului, începusem să tremur de oboseală. Eram treaz de douăzeci și patru de ore și fusesem conectat în tot acel timp. Ultima acțiune pe care a trebuit s-o întreprind a fost să instruiesc supercomputerul RCR să joace cu sine „X și 0”. Întrucât toate jocurile pe care le juca RCR se terminau la egalitate, comanda aceea a avut efectul improbabil de a-l învăța pe computerul dotat cu inteligență artificială că și războiul termonuclear era un joc în care „singura

mutare câștigătoare este de a nu juca”. Asta l-a împiedicat pe RCR să lanseze toate rachetele ICBM americane împotriva Uniunii Sovietice.

Eu, David Lightman, un adolescent geek de computere din suburbia lui Seattle, am împiedicat de unul singur sfârșitul civilizației umane.

Centrul de comandă NORAD a izbucnit în ovații și am așteptat să se deruleze genericul final. Nu s-a întâmplat însă așa. Brusc toate personajele din jurul meu au dispărut, lăsându-mă singur în uriașa sală de conducere a războaielor. Când mi-am privit reflexia avatarului în monitorul unui computer, am văzut că nu mai semănăm cu Matthew Broderick. Mă schimbasem înapoi în Parzival.

M-am uitat în jur, la giganticul centru de comandă NORAD, și m-am întrebat ce trebuia să fac în continuare. Apoi toate ecranele video din fața mea s-au întunecat și pe ele au apărut patru rânduri de text verde strălucitor. Era altă ghicitoare:

Într-un sălaș de mult abandonat,
Cheia de Jad căpitanul a ascuns.
Dar în țignal nu poate fi suflat
Decât după ce trofeele s-au strâns.

Am rămas locului o secundă, holbându-mă uimit la cuvintele acelea. Apoi m-am smuls iute din amețeală și am făcut câteva capturi de ecran ale textului. Imediat Poarta de Bronz a reapărut și prin ea am putut vedea dormitorul lui Halliday. Era ieșirea.

Terminasem. Depășisem Prima Poartă.

Am privit din nou ghicitoarea de pe ecrane. Avusesem nevoie de câțiva ani ca să descifrez limerickul și să localizez Cheia de Bronz. La prima vedere, rezolvarea acestei noi ghicitori despre Cheia de Jad putea să dureze la fel de mult. Nu înțelegeam absolut nimic din ea. În același timp însă eram rupt de oboseală și incapabil să rezolv alte enigme. Abia mai țineam ochii deschiși.

Am sărit prin ieșire și am aterizat cu un bufnet pe podeaua dormitorului lui Halliday. Când m-am întors și am privit peretele, am văzut că poarta dispăruse și posterul *Jocuri de război* îi luase locul.

Am verificat statutul avatarului meu și am văzut că mi se acordaseră câteva sute de mii de puncte de experiență pentru depășirea porții, suficient ca să-mi ridic dintr-odată avatarul de la nivelul zece la nivelul douăzeci. Apoi m-am uitat la Clasament:

PUNCTAJE MAXIME:
1. Parzival 110 000
2. Art3mis 9 000
3. JDH 0000000
4. JDH 0000000
5. JDH 0000000
6. JDH 0000000
7. JDH 0000000
8. JDH 0000000
9. JDH 0000000
10. JDH 0000000

Scorul îmi crescuse cu 100 000 de puncte și lângă el apăruse o pictogramă care reprezenta o poartă de culoarea bronzului. Mass-media (și toți ceilalți) monitorizaseră probabil Clasamentul începând cu seara trecută, așa că acum toată lumea știa că trecusem prin Prima Poartă.

Eram prea obosit ca să mai analizez implicațiile. Nu mă puteam gândi decât la somn.

Am coborât repede la parter și am intrat în bucătărie. Cheile mașinii familiei Halliday se găseau într-un cui lângă frigider. Le-am luat și m-am năpustit afară. Automobilul (nu cel cocoțat pe bolțari) era un Ford Thunderbird model 1982. Motorul a pornit la a doua cheie. Am ieșit în marșarier de pe alee și m-am dus la autogară.

De acolo m-am teleportat înapoi la terminalul pentru transport de lângă școala mea de pe Ludus. Am mers la dulăpior și am pus înăuntru toate comorile nou-descoperite de avatarul meu, armura și armele, apoi m-am delogat de la SISAO.

Când mi-am scos vizorul era ora 6:17. Mi-am frecat ochii injectați și am privit în jur, la interiorul întunecat al ascunzătorii mele, încercând să cuprind cu mintea tot ce se întâmplase.

Brusc mi-am dat seama cât de frig era în dubă. Pe parcursul nopții folosisem la răstimpuri radiatorul micuț, ceea ce golise

complet bateriile. Eram însă prea epuizat ca să sui pe bicicletă și să le reîncarc. Și nu mai aveam energie nici să revin la rulota mătușii. Soarele avea totuși să răsară în curând, așa că știam că m-aș fi putut culca aici, în bârlogul meu, fără să mă tem c-aș muri de frig.

M-am lăsat să lunec de pe scaun pe podea și m-am ghemuit în sacul de dormit. Pregătindu-mă să închid ochii, am început să reflectez la enigma Cheii de Jad. Însă somnul m-a înghițit complet după numai câteva secunde.

Am avut un vis. Se făcea că stăteam singur în mijlocul unui câmp de bătălie pârjolit, înfruntând mai multe armate diferite. O armată de Sixeri stătea în fața mea, iar câteva clanuri de gunteri mă înconjurau din celelalte părți, fluturând săbii, puști și arme cu magie puternică.

Am coborât ochii să-mi privesc corpul. Nu era corpul lui Parzival, ci era propriul meu trup. Și purtam o armură din hârtie. În mâna dreaptă țineam o sabie de jucărie din plastic, iar în palma stângă aveam un ou mare din sticlă. Semăna exact cu cel care-i cauzase atâtea probleme personajului jucat de Tom Cruise în *Afaceri riscante,* dar cumva știam că, în contextul visului meu, trebuia să fie oul de Paște al lui Halliday.

Iar eu stăteam acolo, pe teren deschis, și-l ridicam pentru a fi văzut de toată lumea.

Armatele inamicilor mei au scos la unison un strigăt sălbatic de luptă și s-au năpustit spre mine. Se repezeau cu dinții dezgoliți și ochii injectați. Veneau să ia oul și nu puteam face absolut nimic să-i opresc.

Știam că visam și de aceea m-am așteptat să mă trezesc înainte ca ei să ajungă la mine. Dar nu m-am trezit. Visul a continuat, oul mi-a fost smuls din mână, iar eu m-am simțit sfârtecat în bucăți.

0012

Am dormit mai mult de douăsprezece ore și am ratat complet ziua de școală.

Când m-am trezit în cele din urmă, m-am frecat la ochi și am rămas locului o vreme, străduindu-mă să mă conving că

evenimentele din ziua anterioară se petrecuseră cu adevărat. Acum totul îmi părea ca un vis. Mult prea minunat ca să fie real. În cele din urmă mi-am luat vizorul și am intrat online ca să verific.

Absolut toate newsfeedurile păreau să arate o captură de ecran a Clasamentului. Iar numele avatarului meu se afla acolo în vârf, pe primul loc. Art3mis continua să fie pe poziția a doua, dar scorul de lângă numele ei crescuse la 109 000, cu numai 1 000 de puncte mai puțin decât mine. Și tot ca în cazul meu, lângă scorul ei exista o pictogramă ce reprezenta o poartă de culoarea bronzului.

Așadar, reușise și ea. În timp ce eu dormisem, Art3mis descifrase inscripția de pe Cheia de Bronz, apoi mersese pe Middletown, localizase poarta și trecuse prin filmul *Jocuri de război,* la numai câteva ore după mine.

Nu m-am mai simțit chiar atât de impresionat de reușita mea.

Am mai privit pe câteva canale aleatoriu, după care m-am oprit pe una dintre principalele rețele de newsfeeduri, unde am văzut doi bărbați în fața unei capturi de ecran a Clasamentului. Bărbatul din stânga, un tip de intelectual de vârstă mijlocie, etichetat ca „Edgar Nash, expert gunter” părea să explice scorurile prezentatorului de newsfeeduri de lângă el.

— ... se pare că avatarul numit Parzival a primit mai multe puncte pentru că a descoperit primul Cheia de Bronz, a zis Nash indicând Clasamentul. Apoi, azi-dimineață devreme, scorul lui Parzival a mai crescut cu o sută de mii de puncte și o pictogramă Poartă de Bronz a apărut lângă scorul său. Aceleași schimbări le-a suferit și scorul lui Art3mis peste câteva ore. Aceasta pare să indice că ambii au trecut acum prin prima dintre cele trei porți.

— Faimoasele Trei Porți despre care James Halliday a vorbit în videoul *Invitația lui Anorak*? a întrebat prezentatorul.

— Exact.

— Domnule Nash, cum este totuși posibil ca după cinci ani două avataruri să reușească lucrul acesta în aceeași zi, la o diferență de numai câteva ore unul de celălalt?

— Ei bine, cred că există un singur răspuns plauzibil. Aceste două persoane, Parzival și Art3mis, lucrează împreună. Probabil că sunt membri ai unui așa-numit „clan de gunteri”. Clanurile sunt grupuri de vânători ai oului, care...

M-am încruntat și am schimbat canalul, trecând de la un feed la altul până am văzut un reporter excesiv de entuziast care-l intervieva pe Ogden Morrow via satelit. *Acel* Ogden Morrow.

— … ni se alătură în direct din reședința sa din Oregon. Vă mulțumim că sunteți alături de noi azi, domnule Morrow!

— Nicio problemă, a replicat Morrow.

Trecuseră aproape șase ani de când el vorbise ultima dată pentru mass-media, dar nu părea să fi îmbătrânit măcar cu o zi. Părul sur și vâlvoi și barba lungă îl făceau să pară o încrucișare între Albert Einstein și Moș Crăciun. Comparația aceea reprezenta de asemenea o descriere destul de bună a personalității sale.

Reporterul și-a dres glasul, evident intimidat.

— Dați-mi voie să încep prin a vă întreba cum ați reacționat față de evenimentele din ultimele douăzeci și patru de ore? Ați fost surprins să vedeți numele acelea apărând în Clasamentul lui Halliday?

— Surprins? Da, cred că am fost ușor surprins. Dar probabil că „incitat” ar fi o descriere mai bună. Ca toată lumea, am urmărit și am așteptat să se întâmple asta. Bineînțeles, n-am fost sigur că voi mai fi în viață când se va întâmpla în cele din urmă! Mă bucur că mai sunt în viață. Totul este foarte incitant, nu-i așa?

— Credeți că acești doi gunteri, Parzival și Art3mis, lucrează împreună?

— Habar n-am. Presupun că este posibil.

— După cum se știe, Gregarious Simulation Systems păstrează confidențialitatea tuturor datelor utilizatorilor SISAO, așa că nu le putem ști identitățile reale. Credeți că vreunul din ei își va dezvălui public adevărata identitate?

— Dacă sunt inteligenți, n-ar trebui să procedeze așa, a zis Morrow, aranjându-și ochelarii cu rame din sârmă. În locul lor, aș face tot posibilul să rămân anonim.

— De ce spuneți asta?

— Pentru că odată ce lumea va descoperi cine sunt ei în realitate, nu vor mai avea absolut nicio clipă de liniște. Dacă oamenii cred că-i poți ajuta să găsească oul lui Halliday, nu te vor mai lăsa în pace. Crede-mă, știu asta din experiența personală.

— Da, sunt sigur că știți, a constatat reporterul și a etalat un surâs fals. Rețeaua noastră i-a contactat totuși pe Parzival și

Art3mis prin e-mail și le-a oferit sume generoase în schimbul unor interviuri exclusive, fie în SISAO, fie aici în lumea reală.

— Sunt sigur că au primit multe oferte de felul acesta, dar mă îndoiesc că vor accepta, a zis Morrow. Apoi a privit drept în obiectivul videocamerei și am simțit că-mi vorbea direct mie. Orice persoană într-atât de inteligentă încât să reușească ce au reușit ei trebuie să știe că n-are rost să riște totul vorbind cu hienele din mass-media.

Reporterul a chicotit, descumpănit.

— Ah, domnule Morrow… realmente nu cred că este tocmai așa.

Morrow a înălțat din umeri.

— Păcat. Eu așa cred.

Reporterul și-a dres din nou glasul.

— Bun, să trecem mai departe… Aveți vreun pronostic despre schimbările la care ne-am putea aștepta în Clasament în următoarele săptămâni?

— Pun prinsoare că celelalte opt locuri goale se vor completa destul de repede.

— Ce vă face să credeți asta?

— O singură persoană poate să țină un secret, dar nu și două persoane, a răspuns el privind iarăși direct în obiectivul videocamerei. Nu știu, poate că mă înșel, dar sunt *sigur* de un lucru. Sixerii se vor folosi de toate vicleniile ce le stau la dispoziție pentru a descoperi unde se află Cheia de Bronz și Prima Poartă.

— Vă referiți la angajații lui Innovative Online Industries?

— Da. IOI. Sixerii. Unicul lor scop este de a exploata portițele din regulile competiției și de a submina intențiile testamentului lui Jim. Miza este însuși sufletul lui SISAO. Ultimul lucru pe care Jim l-ar fi dorit ar fi fost ca această creație a lui să cadă în mâinile unui conglomerat fascist multinațional ca IOI.

— Domnule Morrow, IOI deține propria sa rețea…

— Bineînțeles! a răcnit Morrow triumfător. Ei dețin practic totul! Inclusiv pe tine, băiețaș! Ia zi, nu ți-au tatuat un cod UPC pe fund când te-au angajat ca să stai acolo și să le bolborosești propaganda corporatistă?

Reporterul a început să se bâlbâie, privind nervos la ceva din afara razei obiectivului.

— Repede-repede! a zis Morrow. Ar fi bine să întrerupi transmisia până nu mai spun și altceva!

A izbucnit în hohote de râs, exact în clipa în care rețeaua a tăiat feedul prin satelit.

Reporterul a avut nevoie de câteva secunde pentru a-și recompune expresia feței, apoi a zis:

— Vă mulțumim încă o dată fiindcă ați avut amabilitatea să fiți alături de noi azi, domnule Morrow. Din păcate timpul care a fost alocat acestei discuții a expirat. Să revenim acum la Judy, care are alături de ea mai mulți experți bine-cunoscuți în biografia lui Halliday…

Am surâs și am închis fereastra de videofeed, gândindu-mă la sfatul bătrânului. Dintotdeauna suspectasem că Morrow știa despre competiție mai multe decât lăsa să se vadă.

•

Morrow și Halliday crescuseră împreună, înființaseră o companie împreună și schimbaseră lumea împreună, însă Morrow dusese o viață complet diferită de a lui Halliday – una care implicase o apropiere mai mare de oameni. Și care implicase de asemenea mai multă tragedie.

La jumătate anilor 1990, când Gregarious Simulation Systems era încă Gregarious Games, Morrow se mutase împreună cu iubita sa din liceu, Kira Underwood. Kira se născuse și crescuse în Londra. (Numele ei real era Karen, dar insistase să i se spună Kira după ce văzuse *Cristalul Întunecat.*) Morrow o cunoscuse în clasa a XI-a, când ea venise în schimb de experiență la liceul lui. În autobiografia sa, Morrow a scris că era „fata geek chintesențială”, obsedată, fără să se simtă stânjenită, de Monty Python, BD-uri, romane fantasy și jocuri video. Fusese colegă cu Morrow la unele materii în liceu și el se îndrăgostise aproape imediat. A invitat-o să participe la sesiunile lui săptămânale de Dungeons & Dragons (la fel cum făcuse cu Halliday cu câțiva ani mai devreme) și, spre surprinderea lui, Kira a acceptat. „A devenit singura fată din grupul nostru de joc săptămânal”, a scris Morrow. „Și absolut toți băieții s-au îndrăgostit până peste urechi de ea, inclusiv Jim. Ea a fost de altfel cea care l-a poreclit «Anorak», un termen din argoul britanic pentru un geek obsedat. Cred că Jim l-a folosit ca nume al personajului său din D&D ca s-o impresioneze. Sau poate că a fost felul lui de a încerca s-o anunțe că pricepuse gluma. Sexul opus îi stârnea lui

Jim o stare de nervozitate extremă, iar Kira a fost singura fată cu care l-am văzut vorbind vreodată relaxat. Dar chiar și atunci, era doar prin prisma personajului lui, Anorak, în timpul sesiunilor noastre de jocuri. Iar el i se adresa Kirei doar cu numele Leucosia, personajul ei D&D.”

Ogden și Kira au început să iasă împreună. Până la sfârșitul anului școlar, când a sosit momentul ca fata să revină la Londra, ei doi își declaraseră iubirea unul celuilalt. Au rămas în contact pe durata ultimului an de liceu prin intermediul e-mailurilor zilnice, utilizând o rețea de aviziere electronice timpurie, pre-internet, numită FidoNet. După ce au absolvit amândoi liceul, Kira a revenit în SUA, s-a mutat împreună cu Morrow și a devenit unul dintre primii angajați la Gregarious Games. (În primii doi ani, ea a fost întregul lor departament artistic.) S-au logodit la câțiva ani după lansarea lui SISAO. S-au căsătorit după alt an și Kira a demisionat din postul de director artistic la GSS. (Grație opțiunilor pentru acțiuni ale companiei, ea însăși era acum milionară.) Morrow a mai rămas cinci ani în GSS, după care, în vara anului 2022 a anunțat că părăsește compania. La momentul acela, a anunțat că o face „din motive personale”. După niște ani, Morrow a scris însă în autobiografia sa că plecase de la GSS, deoarece „nu mai eram în domeniul jocurilor video” și pentru că simțea că SISAO evoluase în ceva oribil. „Devenise o temniță autoimpusă pentru omenire”, a scris el. „Un loc plăcut în care lumea să se ascundă de problemele ei, în timp ce civilizația umană colapsează lent, în primul rând din cauza neglijenței.”

S-a zvonit de asemenea că Morrow optase să plece în urma unui conflict major cu Halliday. Niciunul dintre ei n-a confirmat sau infirmat zvonul respectiv și nimeni n-a părut să știe ce fel de dispută pusese capăt prieteniei lor îndelungate. Totuși surse din interiorul companiei au afirmat că la momentul demisiei lui Morrow, el și Halliday nu-și mai vorbiseră direct de câțiva ani. Cu toate acestea, când a plecat din GSS, Morrow și-a vândut toată partea din companie direct lui Halliday, pentru o sumă nedezvăluită.

Ogden și Kira s-au „retras” în casa lor din Oregon și au înființat o companie nonprofit de software educațional, Halcydonia Interactive, care crea jocuri de tip adventure interactive și gratuite pentru copii. Eu însumi crescusem jucând

jocurile acelea, care se desfășurau toate în regatul magic Halcydonia. Jocurile lui Morrow mă ajutaseră să uit împrejurimile sordide ale unui puști singuratic care creștea în stive. Ele mă învățaseră de asemenea matematica și rezolvarea enigmelor, dezvoltându-mi în același timp stima de sine. Dintr-un punct de vedere, soții Morrow s-au numărat printre primii mei profesori.

Timp de un deceniu, Ogden și Kira s-au bucurat de o existență pașnică și fericită, trăind și muncind în izolare relativă. Au încercat să aibă copii, dar nu le era scris în stele. Începuseră să se gândească la adopție, când, în iarna anului 2034, Kira a fost omorâtă într-un accident auto pe un drum muntos înghețat la numai câțiva kilometri de casă.

După aceea Ogden a condus singur Halcydonia Interactive. A izbutit să stea în afara luminilor rampei până în dimineața morții lui Halliday, când reședința i-a fost asediată de mass-media. Deoarece fusese fostul prieten apropiat al lui Halliday, toți au presupus că numai el putea să explice motivul pentru care miliardarul decedat își dăduse toată averea gratis. Până la urmă Morrow ținuse o conferință de presă doar pentru a scăpa de întrebări. Fusese ultima lui întrevedere cu mass-media, până azi. Eu vizionasem de foarte multe ori înregistrarea video a acelei conferințe de presă.

Morrow începuse prin a citi o scurtă declarație, în care anunța că nu-l văzuse pe Halliday și nici nu vorbise cu el de peste un deceniu.

— Am avut un diferend, zisese el, despre care refuz să discut, nici acum și nici în viitor. Este suficient să spun că n-am comunicat cu James Halliday de peste zece ani.

— Atunci cum de v-a lăsat colecția lui uriașă de jocuri video clasice operate de monede? întrebase un reporter. Toate celelalte bunuri materiale ale lui vor fi scoase la licitație. Dacă nu mai erați prieteni, de ce sunteți singura persoană căreia i-a lăsat ceva?

— Habar n-am, răspunsese Morrow simplu.

Alt reporter îl întrebase dacă intenționa să pornească el însuși în căutarea oului de Paște al lui Halliday, deoarece îl cunoscuse pe acesta foarte bine și ar fi avut astfel o șansă mai bună ca oricine să-l găsească. Morrow îi reamintise că regulile formulate în testamentul lui Halliday anunțau că la competiție nu puteau

lua parte persoane care lucraseră vreodată pentru Gregarious Simulation Systems și nici membri apropiați ai familiilor lor.

— Aveți vreo idee la ce a lucrat Halliday în toți anii aceia de izolare? întrebase alt reporter.

— Nu. Bănuisem că putea fi vorba despre un joc nou. Jim lucra mereu la jocuri noi. Pentru el, crearea de jocuri era la fel de necesară ca respirația. Dar nu mi-am imaginat niciodată că ar fi plănuit ceva de… de magnitudinea asta.

— Ca persoană care l-ați cunoscut cel mai bine pe James Halliday, aveți vreun sfat pentru milioanele de oameni care-i caută acum oul de Paște? De unde credeți că ar trebui să înceapă ei căutarea?

— Cred că Jim a fost destul de clar în privința asta, replicase Morrow ciocănindu-se cu degetul în tâmplă exact așa cum făcuse Halliday în videoul *Invitația lui Anorak.* Jim a vrut dintotdeauna ca toți să-i împărtășească obsesiile, să iubească aceleași lucruri pe care le iubea el. Cred că această competiție este modul prin care el a vrut să dea lumii un imbold pentru a face exact asta.

•

Mi-am închis fișierul despre Morrow și mi-am verificat e-mailurile. Sistemul m-a informat că primisem peste două milioane de mesaje noi și nesolicitate. Toate fuseseră stocate automat într-un dosar separat, ca să le pot sorta ulterior. În Inbox rămăseseră numai două mesaje de la persoane de pe lista mea de contacte autorizate. Unul era de la Aech. Celălalt de la Art3mis.

Am deschis întâi mesajul lui Aech. Era video și fața avatarului său a apărut într-o fereastră.

— Să dea dracii! a strigat el. Nu pot să cred! Acum ai trecut și prin Prima Poartă și *tot nu mi-ai telefonat*? Telefonează-mi! Imediat! În clipa în care primești asta!

M-am gândit să aștept câteva zile înainte de a-l suna, dar am abandonat repede ideea respectivă. *Simțeam nevoia* să povestesc cuiva tot ce se întâmplase, iar Aech era prietenul meu cel mai bun. Dacă exista cineva în care să pot avea încredere, atunci el era acela.

A răspuns de la primul țârâit și avatarul i-a apărut într-o fereastră nouă în fața mea.

— Câine! a strigat el. Ești un câine sclipitor, șmecher și viclean!

— Salut, Aech! am rostit încercând să-mi păstrez un ton inexpresiv. Ceva noutăți?

— Ceva noutăți? *Ceva noutăți*? Adică altceva decât numele celui mai bun prieten al meu *în vârful Clasamentului*? La *alte* noutăți decât asta te referi? S-a aplecat înainte, până când gura i-a acoperit complet fereastra videofeedului și a răcnit: Alte noutăți nu prea sunt! Ba chiar niciuna!

Am izbucnit în râs.

— Scuză-mă c-a durat atâta până să te sun. M-am culcat cam târziu azi-noapte.

— I-auzi – te-ai culcat târziu azi-noapte! a exclamat el. Uită-te la tine! Cum poți să fii atât de calm? Nu-ți dai seama ce-nseamnă asta? E ceva uriaș! E mai presus de epopeic! Vreau să zic… feli-futui-citări, nenică! A început să facă plecăciuni repetate. Sunt un nimic în fața ta!

— Termină, da? Nu-i cine știe ce mare chestie. De fapt n-am câștigat *nimic* deocamdată…

— Nu-i mare chestie! a strigat el. *Nu-i. Mare. Chestie*? Tu-ți bați joc de mine? De acum ești o legendă, *hombre*! Tocmai ai devenit primul gunter din istorie care a găsit Cheia de Bronz! Și a trecut prin Prima Poartă! De acum înainte ești un zeu! Nu-ți dai seama de asta, idiotule?

— Vorbesc serios. Termină. Sunt și așa suficient de dat peste cap.

— Tu ai văzut știrile? Toată lumea este dată peste cap! Iar avizierele gunterilor au luat-o razna! Și toți vorbesc despre *tine,* amigo.

— Știu. Uite ce-i, sper că nu ești sictirit pe mine fiindcă te-am ținut în beznă. M-am simțit realmente nu-știu-cum fiindcă nu ți-am răspuns la apeluri sau nu ți-am spus ce făceam…

— Hai, termină! a dat el ochii peste cap. Știi foarte bine că dac-aș fi fost în locul tău, aș fi procedat absolut la fel. Așa se joacă jocul ăsta. Dar… – și tonul i-a devenit mai serios – … sunt *totuși* curios să știu cum a reușit gagicuța asta Art3mis să găsească Cheia de Bronz și să treacă prin poartă imediat după tine. Toți par să creadă că voi doi lucrați împreună, da’ eu știu că asta-i un rahat. Deci ce s-a-ntâmplat? Te-a urmărit sau ce?

Am clătinat din cap.

— Nu, ea găsise ascunzătoarea cheii înaintea mea. Luna trecută, așa mi-a zis. Atât doar că până acum nu izbutise să obțină cheia. Am rămas tăcut pentru o secundă. Știi, nu pot intra realmente în detalii fără să…

Aech a ridicat ambele mâini.

— Nicio problemă. Înțeleg perfect. N-aș fi vrut să scapi accidental vreun indiciu. Și-a fulgerat rânjetul Cheshire caracteristic și dinții lui albi și strălucitori au părut să ocupe jumătate din fereastra videofeedului. De fapt, ar trebui să-ți spun unde sunt în clipa asta…

A ajustat camera virtuală a videofeedului, astfel încât s-a retras de la prim-planul feței lui la un cadru mult mai larg care a dezvăluit locul unde se afla – lângă colina teșită, imediat în afara intrării în Cripta Ororilor.

Am rămas cu gura căscată.

— Cum dracu'…

— Păi, când ți-am văzut numele pe toate newsfeedurile azi-noapte, mi-am dat seama că de când te știu n-ai avut niciodată destul mălai ca să călătorești prea mult. Ba chiar deloc. Atunci am înțeles că dac-ai găsit ascunzătoarea Cheii de Bronz, ea trebuie să fie probabil undeva aproape de Ludus. Sau poate chiar *pe* Ludus.

— Bine jucat, am spus eu cu sinceritate.

— Nu tocmai. Am petrecut o mulțime de ore, storcându-mi creierașul cât un bob de mazăre, până mi-a venit finalmente ideea să caut pe harta lui Ludus caracteristicile descrise în modulul *Cripta Ororilor.* Însă după aceea, toate piesele și-au ocupat locul corect și – iată-mă!

— Felicitări!

— Mda, a fost destul de simplu odată ce m-ai îndreptat în direcția cuvenită. A privit peste umăr, spre criptă. Am căutat locul ăsta atâția ani și se afla la distanță de mers pe jos de școala mea! Mă simt ca un idiot total că nu m-a dus mintea de unul singur.

— Nu ești deloc un idiot, am zis. Ai descifrat singur limerickul, altfel n-ai fi avut nici măcar habar despre modulul *Cripta Ororilor,* este?

— Deci nu ești sictirit pe mine? a întrebat el. Nu te-ai supărat că am profitat de informațiile mele de insider?

Am clătinat din cap.

— Nici vorbă. Și eu aș fi făcut la fel.

— Oricum îți rămân dator. Și n-o să uit.

Am arătat din bărbie spre cripta dinapoia lui.

— Ai fost deja înăuntru?

— Da. Am ieșit să te sun, în timp ce aștept ca serverul să se reseteze la miezul nopții. Cripta este pustie acum fiindcă prietena ta Art3mis a făcut deja curățenie pe aici mai devreme.

— Nu suntem prieteni, i-am zis. Ea a apărut pur și simplu la câteva minute după ce obținusem cheia.

— V-ați luat la bătaie?

— Nu. Cripta este o zonă non-PvP, am zis eu, uitându-mă la ceas. Se pare că mai ai câteva ore de așteptat până la resetare.

— Da. Studiam modulul original D&D, încercând să mă pregătesc, a spus el. Vrei să-mi dai vreun pont?

Am rânjit larg.

— Nu. Nu tocmai.

— Nici n-am crezut-o. A tăcut câteva secunde, după care a spus: Trebuie să te-ntreb ceva. Din școala ta îți știe cineva numele avatarului?

— Nu. Am avut grijă să-l țin secret. Nimeni de acolo nu mă știe ca Parzival. Nici măcar profesorii.

— E bine, a încuviințat el. Și eu am luat aceeași precauție. Din păcate câțiva gunteri care frecventează Demisolul știu că amândoi urmăm școala pe Ludus, așa că ar putea trage concluzia evidentă. Mă îngrijorează mai cu seamă unul…

Am simțit un fior de panică.

— I-r0k?

Aech a încuviințat din cap.

— De când ți-a apărut numele în Clasament, m-a sunat non-stop întrebând ce știam. Am făcut pe prostul și aparent l-am convins. Dar dacă în Clasament va apărea și numele meu, poți pune prinsoare c-o să-nceapă să se laude că ne cunoaște. Și după ce va spune altor gunteri că amândoi suntem elevi pe Ludus…

— Rahat! am exclamat eu. Atunci toți gunterii din simulare vor veni-ncoace să caute Cheia de Bronz.

— Exact. Și-n scurt timp locul criptei va fi cunoscut de toți.

Am oftat.

— În cazul ăsta, ar trebui să iei cheia cât mai repede.

— O să fac tot ce pot. A ridicat un exemplar din modulul *Cripta Ororilor.* Acum, scuză-mă, te rog, dar o să recitesc chestia asta pentru a suta oară azi.

— Baftă, Aech! am spus. Sună-mă după ce ai trecut prin poartă.

— Dacă trec prin poartă…

— O să treci, i-am spus. Iar după aia, să ne-ntâlnim în Demisol, să discutăm.

— Așa facem, *amigo.*

A fluturat din braț spre mine și era pe punctul să se deconecteze, când am rostit:

— Auzi, Aech?

— Da?

— N-ar fi rău să-ți mai șlefuiești abilitățile la turnir, i-am zis. De-acum și până la miezul nopții, vreau să zic.

M-a privit nedumerit pentru o clipă, după care un surâs de înțelegere i s-a lățit peste față.

— M-am prins, a spus el. Mulțam.

— Baftă!

După ce fereastra de videofeed i-a dispărut, m-am trezit întrebându-mă cum vom mai rămâne prieteni după tot ce ne aștepta mai departe? Niciunul dintre noi nu dorea să lucreze în echipă, așa că de acum înainte urma să fim în concurență directă. Aveam să regret oare că-l ajutasem azi? Sau că, fără să vreau, îl dusesem spre ascunzătoarea Cheii de Bronz?

Am alungat toate gândurile acela și am deschis e-mailul de la Art3mis. Era un mesaj text de modă veche.

> *Dragă Parzival,*
>
> *Felicitări*! *Vezi*? *Acum ești faimos, exact cum ți-am zis. Deși se pare că amândoi am fost propulsați în luminile rampei. Te cam ia cu răcori, nu*?
>
> *Mulțumesc pentru pontul de a juca în stânga. Ai avut dreptate. Cumva asta a înclinat balanța. Dar să nu crezi că-ți datorez vreun favor, domnule*:-)
>
> *Prima Poartă a fost destul de nebună, este*? *Deloc ceea ce m-aș fi așteptat. Ar fi fost cool dacă Halliday mi-ar fi oferit mai bine opțiunea de-a o juca pe Ally Sheedy, dar ce să faci*?

Ghicitoarea asta nouă ne dă serioase bătăi de cap, așa-i? Sper că n-o să avem nevoie de alți cinci ani s-o descifrăm.

Oricum voiam doar să-ți zic c-a fost o onoare să te cunosc. Sper să ne încrucișăm drumurile în curând.

Cu toată sinceritatea,

Art3mis

PS – Bucură-te cât mai poți de locul 1, amice. Nu va dura mult.

I-am recitit mesajul de câteva ori, rânjind larg ca un școlar cretin. După aceea i-am răspuns:

Dragă Art3mis,

Felicitări și ție! N-ai glumit. Concurența scoate într-adevăr din tine tot ce ai mai bun.

Mi-a făcut plăcere să-ți spun pontul despre jucatul în stânga. Acum îmi datorezi fără discuții o favoare;-)

Noua ghicitoare este floare la ureche. De fapt, cred că m-am și prins deja despre ce-i vorba. Ce anume te-a blocat?

Și pentru mine a fost o onoare să te-ntâlnesc. Dacă ai vreodată chef să pierzi vremea în vreo cameră de chat, anunță-mă.

FCFSFCTM[9]*,*

Parzival

PS – Mă provoci? Să-nceapă lupta, femei!

După ce am rescris de câteva ori mesajul, am apăsat butonul Send. După aceea am apelat captura de ecran cu ghicitoarea Cheii de Jad și am început s-o studiez, silabă cu silabă. Se părea însă că nu izbuteam să mă concentrez. Indiferent cât de mult m-aș fi străduit, gândurile îmi reveneau întruna la Art3mis.

0013

Aech a trecut prin Prima Poartă la începutul zilei următoare.

---

[9] Fie ca forța să fie cu tine mereu! – *Star Wars* (n. tr.).

Numele lui a apărut în Clasament pe locul al treilea, cu scorul de 108 000 puncte. Valoarea obținerii Cheii de Bronz se mai micșorase cu 1 000 de puncte pentru el, însă valoarea trecerii prin Prima Poartă rămăsese neschimbată la 100 000.

Am revenit la școală în aceeași dimineață. Mă gândisem să anunț că eram bolnav, dar mă îngrijora ca absența mea să nu iște bănuieli. Când am ajuns acolo, mi-am dat seama că nu trebuia să-mi fi făcut griji. Din cauza interesului brusc renăscut pentru Vânătoare, mai bine de jumătate din elevi și destui profesori nu se mai sinchisiseră să vină. Întrucât toți din școală îmi știau avatarul ca Wade3, nimeni nu m-a băgat în seamă. Umblând neobservat pe coridoare, am constatat că-mi plăcea să am o identitate secretă. Mă făcea să mă simt precum Clark Kent sau Peter Parker. M-am gândit că poate tata ar fi fost încântat de asta.

În după-amiaza aceea, I-r0k ne-a trimis mie și lui Aech e-mailuri, încercând să ne șantajeze. A zis că dacă nu-i vom spune cum să găsească Cheia de Bronz și Prima Poartă, va posta tot ce știa despre noi pe toate avizierele gunterilor pe care le putea găsi. Când l-am refuzat, s-a ținut de cuvânt și a început să spună oricui era dispus să-l asculte că Aech și cu mine eram elevi pe Ludus. Desigur nu avea cum să demonstreze că ne cunoștea realmente și deja existau sute de alți gunteri care susțineau că ne sunt prieteni apropiați, așa că Aech și eu speram că postările lui vor trece neobservate. Bineînțeles însă nu s-a întâmplat așa. Cel puțin alți doi gunteri au fost îndeajuns de isteți ca să pună cap la cap Ludus, limerickul și *Cripta Ororilor.* A doua zi după ce I-r0k a dezvăluit secretul, numele „Daito” a apărut pe locul a patrulea al Clasamentului. Iar apoi, după nici cincisprezece minute, numele „Shoto” a apărut pe locul al cincilea. Cumva, ambii obținuseră Cheia de Bronz în aceeași zi, fără să mai aștepte miezul nopții, când se reseta serverul. Iar după alte câteva ore, atât Daito, cât și Shoto au trecut prin Prima Poartă.

Până atunci nimeni nu mai auzise vreodată de avatarurile acestea, însă numele lor păreau să indice că lucrau împreună, fie ca duo, fie ca parte dintr-un clan. *Shoto* și *daito* erau denumirile japoneze pentru sabia scurtă, respectiv cea lungă purtate de samurai. Când erau purtate împreună, cele două

săbii se numeau *daisho,* iar acesta a devenit repede porecla pentru cei doi.

Numai patru zile trecuseră de când numele îmi apăruse în Clasament și în fiecare zi de atunci sub el apăruse câte un nume nou. Secretul era cunoscut acum și Vânătoarea părea să fi accelerat.

Toată săptămâna, am fost incapabil să mă concentrez la lecțiile ținute de profesorii mei. Din fericire mai rămăseseră doar două luni de școală și obținusem deja suficiente credite pentru absolvire, chiar dacă de acum încolo n-aveam să mai fac nimic. Așa că am plutit ca în ceață de la o oră la alta, gândindu-mă la ghicitoarea Cheii de Jad, pe care o recitam întruna în minte.

Într-un sălaș de mult abandonat,
Cheia de Jad căpitanul a ascuns.
Dar în țignal nu poate fi suflat
Decât după ce trofeele s-au strâns.

Potrivit manualului meu de Literatură, o poezie cu patru versuri și rime încrucișate se numea catren, așa că aceea a devenit porecla mea pentru ghicitoare. În fiecare seară după școală, mă delogam din SISAO și umpleam paginile goale din jurnalul Graalului cu posibile interpretări ale Catrenului.

La ce „căpitan” se referea Anorak? Căpitanul Kangaroo? Căpitanul America? Căpitanul Buck Rogers din secolul al XXV-lea?

Și unde naiba se afla acel „sălaș de mult abandonat”? Partea asta din indiciu părea înnebunitor de vagă. Casa copilăriei lui Halliday de pe Middletown nu putea fi numită „abandonată”, dar poate că el se referea la altă casă din localitatea sa natală. Părea însă prea ușor și prea aproape de ascunzătoarea Cheii de Bronz.

La început m-am gândit că sălașul abandonat putea fi o referire la *Răzbunarea tocilarilor*, unul dintre filmele favorite ale lui Halliday. În filmul acela, tocilarii din titlu închiriază o casă dărăpănată și o repară (pe fundalul unui potpuriu clasic de muzică din anii 1980). Am vizitat o recreare a casei din *Răzbunarea tocilarilor,* pe planeta Skolnick, și am petrecut o zi cercetând-o, dar s-a dovedit a fi o fundătură.

Ultimele două versuri ale Catrenului erau de asemenea un mister complet. Ele păreau să spună că odată ce găseai sălașul abandonat, trebuia să strângi niște „trofee” și apoi să sufli într-un soi de fluier. Sau poate că *suflatul în țignal* trebuia interpretat în sens colocvial, ca „dezvăluirea unui secret sau alertarea cuiva în privința unui delict”? Oricum ar fi fost, nu avea niciun sens pentru mine. Am continuat totuși să examinez fiecare vers, cuvânt cu cuvânt, până când am început să-mi simt creierul ca pasta de dinți Aquafresh.

•

În vinerea aceea când Daito și Shoto au trecut prin Prima Poartă, stăteam după orele de școală într-un loc izolat la câțiva kilometri de școala mea, un delușor abrupt cu vârful încununat de un singur copac. Îmi plăcea să vin aici ca să citesc, să-mi fac temele sau pur și simplu să mă bucur de panorama câmpurilor verzi din jur. În lumea reală nu aveam acces la asemenea imagini.

Pe când stăteam sub copac, am început să sortez prin milioanele de mesaje care continuau să-mi umple căsuța de e-mail. Le trecusem în revistă toată săptămâna. Primisem mesaje de la persoane de pe tot globul. Scrisori de felicitare. Cereri de ajutor. Amenințări cu moartea. Solicitări pentru interviuri. Câteva diatribe lungi și incoerente din partea unor gunteri pe care căutarea oului îi înnebunise în mod clar. Primisem de asemenea invitații să mă alătur la patru dintre cele mai mari clanuri de gunteri: Oviraptorii, Clanul Destinului, Maeștrii Cheilor și Echipa Banzai. Le-am mulțumit tuturor, dar i-am refuzat.

După ce m-am plictisit să-mi mai citesc „corespondența de la fani”, am sortat toate mesajele care fuseseră etichetate „asociate afacerilor” și am început să le examinez. Am descoperit că primisem oferte de la studiouri de filme și edituri, care erau interesate să cumpere drepturile pentru povestea vieții mele. Le-am șters pe toate, pentru că hotărâsem să nu dezvălui niciodată lumii adevărata mea identitate. Cel puțin nu înainte de a fi găsit oul.

Primisem de asemenea oferte din partea unor companii care doreau să folosească numele și chipul lui Parzival pentru a-și vinde serviciile și produsele. Un retailer de electronice era interesat să-mi utilizeze avatarul pentru a-și promova linia de hardware imersiv în SISAO, vânzând echipamente haptice,

mănuși și vizoare „aprobate de Parzival”. Aveam de asemenea oferte din partea unui lanț de livrări de pizza, unui producător de încălțăminte și unui magazin online care vindea skinuri personalizate pentru avataruri. Exista până și o companie de jucării care dorea să lanseze o linie de figurine și cutii pentru mâncare Parzival. Toate se ofereau să-mi plătească în credite SISAO, care ar fi fost transferate direct în contul avatarului meu.

Nu-mi venea să-mi cred ochilor ce noroc aveam.

Am răspuns la toate propunerile acelea, spunând că eram dispus să le accept ofertele în următoarele condiții: nu trebuia să-mi dezvălui adevărata identitate și urma să-mi derulez afacerile exclusiv prin intermediul avatarului SISAO.

După o oră am început să primesc răspunsuri, cu contracte atașate. Nu-mi puteam permite un avocat care să le examineze, însă pentru că toate erau numai pe durata unui an, i-am dat drumul și le-am semnat electronic, apoi le-am expediat prin e-mail, însoțite de un model tridimensional al avatarului meu, care să fie utilizat pentru reclame. Am primit de asemenea cereri pentru un audioclip al vocii avatarului meu, așa că le-am trimis un clip sintetizat al unui bariton gros care mă făcea să sun ca unul dintre tipii care narează din off trailerele filmelor.

După ce au primit totul, noii sponsori ai avatarului meu m-au informat că-mi vor expedia prima tranșă de plăți în contul SISAO în următoarele patruzeci și opt de ore. Suma de bani pe care urma s-o primesc n-avea să fie suficient de mare pentru a mă îmbogăți. Nici pe departe. Dar pentru un puști care crescuse fără să aibă nimic, părea o avere.

Am făcut niște calcule rapide. Dacă trăiam modest, aș fi avut destul pentru a părăsi stivele și a închiria undeva o garsonieră. Cel puțin pentru un an. Ideea în sine îmi trezea o surescitare nervoasă. De când mă știam, visasem să evadez din stive, iar acum se părea că visul acela era pe punctul de a se împlini.

După ce am rezolvat ofertele de afaceri, am continuat să-mi sortez mesajele e-mail. Când le-am clasificat în funcție de expeditor pe cele rămase, am descoperit că primisem peste cinci mii de e-mailuri de la Innovative Online Industries. De fapt îmi trimisese de cinci mii de ori același e-mail. Îl retrimisese toată săptămâna, fiindcă numele meu apăruse primul în Clasament. Și continua să-l retrimită, din minut în minut.

Sixerii îmi bombardau căsuța poștală, ca să se asigure că-mi atrag atenția.

Toate e-mailurile erau însemnate cu *Prioritate maximă* și aveau ca subiect: PROPUNERE URGENTĂ DE AFACERI – RUGĂM A SE CITI IMEDIAT!

În clipa în care l-am deschis pe unul, o confirmare a fost trimisă la IOI, anunțând că le citisem finalmente mesajul. După aceea, au încetat să-l mai retrimită.

> *Dragă Parzival,*
>
> *Doresc în primul rând să te felicit pentru recentele tale succese, pe care noi, cei de la Innovative Online Industries, le privim cu tot respectul.*
>
> *În numele lui IOI doresc să-ți înaintez o propunere de afaceri foarte lucrativă, ale cărei detalii exacte le putem discuta într-o sesiune privată de chatlink. Te rog să folosești cardul de contact atașat pentru a mă contacta oricând dorești, indiferent de dată sau oră.*
>
> *Ținând seama de „reputația" noastră în comunitatea gunterilor, voi înțelege dacă vei ezita să stai de vorbă cu mine. Vreau totuși să știi că dacă vei opta să nu dai curs propunerii noastre, intenționăm să-i abordăm pe toți competitorii tăi. Sperăm că ne vei face măcar onoarea de a fi primul care să asculte oferta noastră generoasă. Ce ai de pierdut?*
>
> *Îți mulțumesc pentru atenția amabilă. Aștept cu nerăbdare să discutăm.*
>
> *Cu sinceritate,*
> *Nolan Sorrento*
> *Director Operațiuni*
> *Innovative Online Industries.*

În ciuda tonului rezonabil al mesajului, amenințarea dinapoia lui era limpede precum cristalul. Sixerii doreau să mă recruteze. Sau doreau să mă plătească să le spun cum să găsească Cheia de Bronz și să treacă prin Prima Poartă. Iar dacă îi refuzam, aveau să se adreseze lui Art3mis, apoi lui Aech, Daito, Shoto și toți ceilalți gunteri care izbutiseră să ajungă în Clasament. Nemernicii ăștia corporatiști lipsiți de orice rușine n-aveau să se

oprească până n-aveau să găsească pe cineva suficient de tâmp sau de disperat pentru a ceda și a le vinde informația de care aveau nevoie.

Primul meu impuls a fost să șterg absolut toate copiile mesajului și să pretind că nici nu le primisem vreodată, dar apoi m-am răzgândit. Doream să știu exact ce anume oferea IOI. Și nu puteam rata ocazia să mă întâlnesc cu Nolan Sorrento, rău-famatul conducător al Sixerilor. O întâlnire prin chatlink nu prezenta niciun pericol, atâta timp cât vorbeam cu prudență.

M-am gândit dacă n-ar fi trebuit să mă teleportez pe Incipio înainte de „interviu”, ca să-mi cumpăr un skin nou pentru avatar. Poate un costum pe comandă. Ceva flamboaiant și scump. După aceea am renunțat însă la ideea aceea. Nu trebuia să-i demonstrez nimic rahatului ăluia corporatist. La urma urmelor, acum eram faimos. Aveam să merg la întâlnire purtând skinul meu prestabilit și o atitudine de sictir. Aveam să le ascult oferta, după care să le spun să mă pupe-n fundul simulat. Poate că aveam chiar să înregistrez totul și să postez videoul pe YouTube.

M-am pregătit pentru întâlnire, deschizând un motor de căutare și aflând tot ce puteam despre Nolan Sorrento. Era licențiat Ph.D. în Știința Computerelor. Înainte de a deveni director de operațiuni la IOI, fusese un designer de jocuri prestigios, care condusese crearea câtorva RPG-uri terțe ce rulau în SISAO. Eu le jucasem pe toate și erau de altfel destul de bune. Fusese un programator bun, înainte de a-și vinde sufletul, iar acela era în mod evident motivul pentru care IOI îl angajaseră să le conducă sclavii. Apreciaseră că un designer de jocuri avea cele mai mari șanse să rezolve marea enigmă joc video a lui Halliday. Sorrento și Sixerii lucrau de cinci ani și, în ciuda eforturilor depuse, nu aveau nimic să arate. Iar acum, când numele avatarurilor gunterilor apăreau în stânga și-n dreapta în Clasament, probabil că șefii IOI-ului începuseră să se irite. Sorrento era în mod sigur supus la presiuni din partea superiorilor. M-am întrebat dacă încercarea de recrutare fusese ideea lui sau dacă primise ordin în privința asta.

După ce m-am documentat, m-am simțit pregătit pentru întâlnirea cu diavolul. Am apelat cardul de contact atașat la e-mailul lui Sorrento și am apăsat pictograma invitației la chatlink din partea sa inferioară.

0014

După ce m-am conectat la sesiunea chatlink, avatarul mi s-a materializat pe o uriașă punte de observație, de pe care se vedea panorama amețitoare a peste o duzină de planete SISAO suspendate în spațiul negru dincolo de fereastra curbată. Se părea că mă aflam în interiorul unei stații spațiale sau al unei nave transportoare foarte mari; nu puteam preciza care anume.

Sesiunile chatlink funcționau diferit față de camerele de chat și găzduirea lor costa mai mult. Când deschideai un chatlink, o copie imaterială a avatarului tău era proiectată în alt loc din SISAO. Avatarul nu era de fapt acolo, așa că le apărea altora ca o siluetă ușor transparentă. Puteai totuși să interacționezi cu mediul în mod limitat – să treci prin uși, să te așezi pe scaune și așa mai departe. Chatlinkurile erau utilizate în principal în business, când o companie dorea să găzduiască o întâlnire într-un loc anume din SISAO, fără a cheltui timpul și banii necesari pentru transportul acolo a tuturor avatarurilor participante. Era prima dată când foloseam așa ceva.

M-am răsucit și am văzut că avatarul meu stătea înaintea unei recepții uriașe în formă de semilună, deasupra căreia plutea logoul corporației IOI – litere cromate gigantice, înalte de șapte metri, care se suprapuneau. Când m-am apropiat de tejghea, o recepționeră blondă imposibil de frumoasă m-a întâmpinat.

— Domnule Parzival, a rostit ea și a plecat scurt capul, bun sosit la Innovative Online Industries! O clipă, vă rog. Domnul Sorrento este deja pe drum pentru a discuta cu dumneavoastră.

Nu știam cum era posibil așa ceva, deoarece nu-mi anunțasem sosirea. În timp ce așteptam, am încercat să-mi activez recorderul videofeed al avatarului, însă IOI dezactivase înregistrările în această sesiune chatlink. Era evident că nu doreau să am dovezi video ale discuției. Îmi puteam lua rămas-bun de la planul de a posta interviul pe YouTube.

După niciun minut alt avatar a apărut printr-o ușă automată aflată în partea opusă a punții de observație. S-a îndreptat direct spre mine, cu cizmele clicăind pe podeaua lustruită. Era Sorrento. L-am recunoscut, deoarece nu folosea un avatar standard al Sixerilor – unul dintre apanajele poziției sale. Fața

avatarului său corespundea cu fotografiile lui pe care le văzusem online. Păr blond, ochi căprui, nas acvilin. Purta totuși uniforma standard a Sixerilor: salopetă bleumarin cu epoleți aurii și logo IOI argintiu în partea dreaptă a pieptului, dedesubtul căruia era imprimat numărul lui de angajat: 655321.

— În sfârșit! a rostit el, apropiindu-se și rânjind larg ca un șacal. Faimosul Parzival ne-a onorat cu prezența sa! A întins mâna dreaptă înmănușată. Nolan Sorrento, director de operațiuni. Sunt onorat să te întâlnesc.

— Mda, am spus eu străduindu-mă din răsputeri să par nepăsător. Probabil că ar trebui să spun și eu același lucru.

Chiar și în forma de proiecție chatlink, avatarul meu putea simula strângerea mâinii lui întinse. M-am mulțumit însă s-o studiez ușor încruntat, de parcă mi-ar fi oferit un șobolan mort. El a coborât-o după câteva secunde, dar surâsul nu i-a dispărut. Ba chiar s-a lățit.

— Urmează-mă, te rog.

M-a condus peste punte, spre ușile automate ce au glisat, dezvăluind o cală vastă. Conținea o navetă interplanetară cu logoul IOI. Sorrento a suit înăuntru, dar eu m-am oprit la baza rampei de îmbarcare.

— De ce te-ai obosit să mă aduci aici via chatlink? l-am întrebat, arătând compartimentul din jurul nostru. De ce nu mi-ai prezentat oferta într-o cameră de chat?

— Te rog, fă-mi pe plac, a zis el. Chatlinkul acesta *face parte* din oferta noastră. Dorim să-ți oferim aceeași experiență pe care ai fi avut-o dacă ne-ai fi vizitat sediul în persoană.

Cum să nu, mi-am spus. *Dacă aș fi venit aici în persoană, avatarul mi-ar fi fost înconjurat de mii de Sixeri și aș fi fost la mila ta.*

Am suit în navetă. Rampa s-a retras și am ieșit din cală. Prin ferestrele integrale ale vehiculului am văzut că părăseam una dintre stațiile spațiale orbitale ale Sixerilor. Drept în fața noastră se afla planeta IOI-1, un glob cromat masiv, care îmi reamintea de sferele plutitoare ucigașe din filmele *Phantasm.* Gunterii o numeau „planeta natală a Sixerilor”. Compania o construise la scurt timp după începerea competiției, ca să servească drept bază de operații online a IOI.

Naveta noastră, care părea să fie pe pilot automat, a ajuns repede la planetă și a început să-i survoleze suprafața ca o

oglindă. Am privit pe fereastră în timp ce am descris o orbită completă. Din câte știam, niciun gunter nu căpătase un asemenea tratament.

De la un pol la celălalt, IOI-l era acoperită de arsenale, buncăre, depozite și hangare pentru vehicule. Am văzut de asemenea aerodromuri ce-i presărau suprafața și pe care așteptau să intre în acțiune șiruri strălucitoare de elicoptere înarmate, nave spațiale și tancuri mecanizate. Sorrento n-a scos niciun cuvânt cât timp am trecut în revistă armada Sixerilor. M-a lăsat să contemplu totul.

Mai văzusem capturi de ecran ale suprafeței lui IOI-1, însă toate fuseseră de rezoluție mică și făcute de pe orbite înalte, dincolo de grila defensivă impresionantă a planetei. De câțiva ani, clanurile mai mari complotau în mod deschis să distrugă Complexul operațional Sixer, dar deocamdată nu izbutiseră să depășească grila defensivă, ori să ajungă pe suprafața planetei.

Când am încheiat orbita, Complexul operațional IOI a apărut înaintea noastră. Consta din trei turnuri cu suprafețe-oglinzi: doi zgârie-nori paralelipipedici care încadrau un al treilea zgârie-nor cilindric. Văzute din aer, cele trei clădiri formau logoul IOI.

Naveta a încetinit și a plutit staționar deasupra turnului O, după care a coborât în spirală până la o platformă de aterizare mică de pe acoperiș.

— Impresionat, ești de acord? a spus Sorrento, întrerupându-și tăcerea când am atins platforma, iar rampa s-a extins.

— Nu-i rău.

Am fost mândru de calmul din vocea mea. De fapt, eram încă zguduit de ce văzusem.

— Este o copie SISAO a adevăratelor clădiri IOI din Columbus, nu? am adăugat eu.

— Da, a încuviințat Sorrento, complexul din Columbus este sediul companiei noastre. Majoritatea echipei mele lucrează în turnul acesta central. Apropierea noastră de GSS elimină orice posibilități de întârziere cauzate de sistem. Și, desigur, Columbus nu suferă de pe urma penelor frecvente de curent care afectează majoritatea orașelor mari din SUA.

Toate astea erau lucruri bine-cunoscute. Gregarious Simulation Systems se afla în Columbus, la fel ca principalul lor server SISAO. Servere oglindă redundante fuseseră amplasate pe tot globul, însă toate erau legate la nodul principal din

Columbus. Acela era motivul pentru care, în deceniile trecute de la lansarea simulării, orașul devenise o Mecca a tehnologiei de vârf. Columbus era locul unde utilizatorii SISAO puteau obține conexiunea cea mai rapidă și mai fiabilă cu simularea. Majoritatea gunterilor, inclusiv eu, visau să se mute acolo într-o bună zi.

L-am urmat pe Sorrento și am coborât din navetă, după care am intrat într-un lift de lângă platforma de aterizare.

— Ai devenit o adevărată celebritate în ultimele zile, a zis el după ce am început să coborâm. Trebuie să fie foarte incitant pentru tine. Probabil și nițel înfricoșător, nu? Adică să știi că acum deții informații pentru care milioane de oameni ar fi dispuși să ucidă.

Mă așteptasem să spună ceva de felul ăsta, așa că-mi pregătisem o replică.

— Te deranjează dacă sari peste tacticile de intimidare și de manipulare mintală? Spune-mi direct detaliile ofertei voastre. Am și alte lucruri de făcut.

Mi-a zâmbit larg, ca unui copil precoce.

— Da, sunt sigur de asta, mi-a spus, totuși te-aș ruga să nu te pripești în privința ofertei noastre. Cred că vei fi destul de surprins. După care, cu o urmă bruscă de oțel în glas, a continuat: De fapt, sunt sigur în privința asta.

Încercând să-mi ascund intimidarea pe care o simțeam, am dat ochii peste cap și am spus:

— Cum spui tu, *hombre.*

O notă muzicală a răsunat când am ajuns la nivelul 106 și ușile liftului au glisat, deschizându-se cu un fâsâit. L-am urmat pe Sorrento pe lângă altă recepționeră, pe un coridor lung, puternic iluminat. Decorul era desprins dintr-un film SF utopic. Imaculat și de înaltă tehnologie. Pe drum am trecut pe lângă câteva avataruri Sixeri, care au luat poziție de drepți și l-au salutat pe Sorrento, ca și cum ar fi fost un general de rang înalt. El nu le-a răspuns la salut și de altfel nici nu i-a băgat în seamă.

Am intrat în cele din urmă într-un spațiu deschis uriaș, care părea să ocupe majoritatea nivelului 106. Conținea o sumedenie de birouri compartimentate cu pereți înalți, în fiecare găsindu-se o singură persoană conectată la un echipament imersiv de înaltă tehnologie.

— Bun-venit la Divizia Oologie IOI! a spus Sorrento cu evidentă mândrie.

— Deci asta-i Centrala Sux0rz, da? am privit eu în jur.

— Nu-i nevoie să fii vulgar, a zis Sorrento. Aceasta poate fi echipa ta.

— O să capăt propriul meu compartiment?

— Nu, ci vei avea propriul tău birou cu o panoramă foarte frumoasă. A zâmbit. Asta nu-nseamnă însă că vei petrece prea mult timp admirând-o.

Am arătat unul dintre noile echipamente imersive Habashaw.

— Frumușele, am comentat.

Așa și era. Tehnologie de vârf.

— Da, *sunt* frumoase. Echipamentele noastre imersive sunt masiv modificate și lucrează toate în rețea. Sistemele noastre permit ca mai mulți operatori să controleze oricare dintre avatarurile oologilor, așa că, în funcție de obstacolele pe care un avatar le întâlnește în timpul căutării, controlul poate fi transferat instantaneu acelui membru al echipei cu abilitățile cele mai adecvate pentru abordarea situației.

— Mda, dar asta-nseamnă trișare, am spus eu.

— Haide, termină! a dat el ochii peste cap. Nu există așa ceva. Competiția lui Halliday nu are niciun fel de reguli. Asta-i una dintre numeroasele greșeli colosale pe care le-a făcut prostul ăla bătrân.

Înainte să pot replica, Sorrento a pornit mai departe conducându-mă prin labirintul de compartimente.

— Toți oologii noștri, a continuat el, sunt conectați vocal la o echipă de asistență, formată din specialiști în Halliday, experți în jocuri video, istorici ai culturii pop și criptologi. Toți conlucrează pentru a ajuta avatarurile noastre să depășească orice obstacol și să rezolve orice enigmă pe care o întâlnesc. S-a răsucit și mi-a surâs. Așa cum poți vedea, am acoperit toate posibilitățile. De aceea vom câștiga.

— Mda, am zis eu. Până acum ați făcut treabă extraordinară. Bravo! Și atunci de ce oare mai stăm noi acum de vorbă? Ah, uitasem. N-aveți habar unde-i Cheia de Bronz și aveți nevoie de ajutorul meu ca s-o găsiți.

Sorrento a mijit ochii, după care a izbucnit în râs.

— Îmi place de tine, puștiule, a zis el rânjind larg. Ești isteț și ai *cojones.* Două calități pe care le admir foarte mult.

Am mers mai departe. După câteva minute, am intrat în biroul enorm al lui Sorrento. Prin ferestrele lui se vedea o imagine incredibilă a „orașului” din jur. Cerul era plin de aparate de zbor și vehicule spațiale, iar soarele simulat al planetei cobora spre apus. Sorrento s-a instalat înapoia biroului și mi-a indicat scaunul din fața lui.

Acum începem, mi-am spus pe când mă așezam. *Țin-te bine, Wade*!

— De aceea voi trece direct la subiect, a zis el. IOI vrea să te recruteze. În calitate de consultant, ca să ne ajuți la căutarea oului de Paște al lui Halliday. Vei avea la dispoziție toate resursele vaste ale companiei. Bani, arme, elemente magice, nave, artefacte. Orice ai cere.

— Și ce titlu aș avea?

— *Oolog-șef* a răspuns el. Ai conduce toată divizia, având-mă numai pe mine deasupra. Vorbesc despre cinci mii de avataruri excelent antrenate și gata de luptă, care ți-ar asculta direct ordinele.

— Sună interesant, am comentat străduindu-mă să par nonșalant.

— Așa și este. Și asta nu-i tot. În schimbul serviciilor tale, suntem dispuși să-ți plătim două milioane de dolari pe an, cu o primă de instalare de un milion de dolari. Iar dacă, și când, ne ajuți să găsim oul, primești o bonificație de douăzeci și cinci de milioane de dolari.

M-am prefăcut că adun toate sumele acelea pe degete.

— Oho, am rostit pe ton despre care speram că suna impresionat. Pot să lucrez și de la distanță?

Aparent Sorrento nu-și putea da seama dacă glumeam sau nu.

— Mă tem că nu, a zis el. Va trebui să te muți aici. În Columbus. Îți vom pune însă la dispoziție o locuință excelentă. Și un birou privat, bineînțeles. Propriul tău echipament imersiv ultramodern…

— Stai așa, am ridicat o mână. Vrei să zici că va trebui să locuiesc în turnul IOI? Cu tine? Și cu toți ceilalți Sux… *oologi*?

El a încuviințat din cap.

— Doar până ne ajuți să găsim oul.

M-am împotrivit impulsului de a vomita.

— Și beneficiile suplimentare? Asigurare de sănătate? Dentară? Oftalmologică? Cheile de la toaleta directorilor? Rahaturi de-astea?

— Bineînțeles. Tonul începuse să-i devină nerăbdător: Deci? Ce spui?

— Pot să mă gândesc câteva zile?

— Mă tem că nu. În câteva zile este posibil să se termine totul. Trebuie să ne dai răspunsul tău acum.

M-am lăsat pe spate și m-am uitat la tavan, simulând examinarea ofertei. Sorrento a așteptat, privindu-mă cu atenție. Eram gata să-i ofer răspunsul pregătit din timp, când el a ridicat un braț.

— Ascultă-mă o clipă înainte să-mi răspunzi, a zis el. Știu că majoritatea gunterilor se agață de ideea absurdă că IOI este întruparea răului. Și că Sixerii sunt drone corporatiste nemiloase, lipsite de onoare și de respect pentru „adevăratul spirit” al competiției. Că noi suntem niște mercenari. Așa este?

Am încuviințat din cap, abia rezistând să nu adaug „Asta ca să folosim niște eufemisme”.

— Ei bine, asta-i ridicol, a urmat el fulgerând un surâs de unchiaș despre care am bănuit că era generat de software-ul de diplomație pe care-l utiliza. De fapt, Sixerii nu diferă prin nimic de un clan de gunteri, desigur unul cu fonduri serioase. Noi împărtășim aceleași obsesii cu gunterii: Și avem același țel.

Ce țel este ăsta? am vrut să răcnesc. *Să ruinați SISAO pentru totdeauna*? *Să pervertiți și să pângăriți singurul lucru grație căruia viețile noastre sunt suportabile*?

Sorrento a părut să ia tăcerea mea ca fiind un indiciu să continue.

— Contrar convingerii populare, SISAO nu se va schimba de fapt atât de drastic, după ce va fi preluată de IOI. Sigur că da, va trebui să le percepem utilizatorilor o taxă lunară. Și să creștem veniturile din reclame ale simulării. Dar în același timp plănuim să aducem o mulțime de îmbunătățiri. Filtre de conținut pentru avataruri. Linii directoare mai stricte în privința construcțiilor. Vom face din SISAO un loc mai bun.

Nu, am gândit eu. O *veți transforma într-un parc tematic corporatist fascist în care puținii care-și mai pot permite biletul de intrare nu vor mai avea niciun dram de libertate.*

Auzisem deja mai mult decât puteam suporta.

— Bine, am rostit. Te poți baza pe mine. Sunt gata să semnez, sau cum procedați voi în cazuri de-astea. Mă bag.

Sorrento a părut surprins. În mod clar nu fusese răspunsul la care se așteptase din partea mea. A zâmbit larg și era pe punctul de a-mi întinde mâna din nou, când l-am oprit:

— Am însă trei condiții, am spus. În primul rând, vreau o bonificație de cincizeci de milioane de dolari când o să vă găsesc oul. Nu douăzeci și cinci. Se poate?

El nici măcar n-a șovăit.

— De acord. Care sunt celelalte condiții?

— Nu vreau să fiu al doilea în ierarhie. Vreau postul tău, Sorrento. Vreau ca eu să conduc toată nebunia. Director de operațiuni. *El Numero Uno.* Ah, și vreau ca toți să-mi spună *El Numero Uno.* Este posibil?

Gura părea să-mi funcționeze independent de creier. Nu mă puteam opri.

Zâmbetul lui Sorrento dispăruse.

— Și mai ce?

— Nu vreau să lucrez cu tine. Mi-am îndreptat arătătorul spre el. Îmi stârnești fiori. Însă dacă superiorii tăi sunt de acord să-ți dea un șut și să-mi ofere postul tău, mă bag. Batem palma.

Tăcere. Chipul lui Sorrento era o mască de stoicism. Probabil că software-ul de recunoaștere facială îi filtra unele emoții, ca furia și mânia.

— Poți să-i întrebi pe boșii tăi și să m-anunți dacă ei sunt de acord cu asta? am continuat eu. Sau ne monitorizează chiar acum? Fac prinsoare c-așa-i. Am fluturat din mână spre niște videocamere invizibile: Salut! Ce ziceți?

A urmat o tăcere prelungă, timp în care Sorrento m-a străpuns cu privirea.

— Bineînțeles că ne monitorizează, a spus el în cele din urmă. Și tocmai m-au informat că sunt dispuși să-ți satisfacă toate cererile.

Nu părea deloc tulburat.

— Serios? am zis. Grozav! Când pot să-ncep? Și, mai important, când poți tu să pleci?

— Imediat, a răspuns el. Compania îți va pregăti contractul și-l va trimite pentru aprobare avocatului tău. După aceea noi... *ei* te vor aduce cu avionul aici, în Columbus, ca să semnezi actele și să închei afacerea. S-a ridicat în picioare. Iar acum...

— De fapt... Am ridicat o mână și l-am întrerupt din nou. În ultimele secunde am mai reflectat nițel și voi fi nevoit să vă refuz oferta. Mulțumesc, dar cred c-ar fi mai bine să găsesc oul pe cont propriu. M-am sculat de pe scaun. Tu și ceilalți Sux0rzi vă puteți duce dracului.

Sorrento a început să râdă. Un râset prelung, din adâncul inimii, pe care l-am găsit mai mult decât neliniștitor.

— O, ce tare ești! A fost *foarte* tare! Ne-ai tras-o cu adevărat tuturor, puștiule! Când s-a oprit din râs, a continuat: *Acesta* era răspunsul la care mă așteptasem. De aceea dă-mi voie acum să-ți prezint a doua ofertă a noastră.

— Mai aveți? M-am așezat înapoi și mi-am suit picioarele pe birou: Bine. Bagă!

— O să-ți transferăm cinci milioane de dolari direct în contul SISAO, *chiar acum,* în schimbul unui walkthrough până la Prima Poartă. Asta este. Trebuie doar să ne dai instrucțiuni detaliate, pas cu pas, despre cum să facem ce tu ai făcut deja. De acolo vom merge noi mai departe. Vei fi liber să continui de unul singur căutarea oului, iar tranzacția noastră va rămâne secretă. Nimeni nu va ști niciodată de ea.

Recunosc că pentru o secundă am căzut pe gânduri. Cinci milioane de dolari m-ar fi aranjat pe viață. Și chiar dacă i-aș fi ajutat pe Sixeri să treacă prin Prima Poartă, nu exista nicio garanție că ei ar fi fost capabili să treacă și prin următoarele două. Deocamdată nu eram sigur nici că *eu* aș fi fost capabil.

— Crede-mă, fiule, a spus Sorrento, ar trebui să accepți oferta asta. Cât mai poți.

Tonul lui patern m-a enervat extraordinar și asta m-a ajutat să-mi întăresc convingerea. Nu le puteam vinde Sixerilor secretul. Dacă o făceam și dacă ei izbuteau cumva să câștige competiția, eu aș fi fost răspunzător. Lucrul acela m-ar fi obsedat tot restul vieții. Speram doar că Aech, Art3mis și orice alți gunteri pe care aveau să-i abordeze vor simți și ei la fel.

— O să zic pas, am răspuns.

Mi-am coborât picioarele de pe birou și m-am ridicat.

— Mulțumesc pentru timpul pe care mi l-ai acordat.

Sorrento m-a privit trist, apoi mi-a făcut semn să mă așez la loc.

— De fapt, n-am terminat. Mai avem o ofertă pentru tine, Parzival. Și am păstrat-o pe cea mai bună pentru la sfârșit.

— Chiar nu te prinzi la indicii? *Nu mă puteți cumpăra.* Așa că – sictir! Adios! La revedere!

— Stai jos, Wade!

Am încremenit. Îmi rostise numele adevărat?

— Așa-i! a lătrat Sorrento. Știm cine ești. Wade Owen Watts. Născut pe doisprezece august 2024. Ambii părinți decedați. Și știm de asemenea *unde* ești. Locuiești cu mătușa ta într-un parc de rulote aflat pe Portland Avenue, numărul 700, în Oklahoma City. Mai exact, Unitatea 56-K. Potrivit echipei noastre de supraveghere, ai fost văzut ultima dată intrând în rulota mătușii tale acum trei zile și de atunci n-ai mai părăsit-o. Ceea ce înseamnă că acum ești tot acolo.

O fereastră videofeed s-a deschis direct înapoia lui, arătând o imagine video în direct a stivelor în care locuiam. Era o imagine aeriană, probabil din avion sau din satelit. Din unghiul ăsta puteau monitoriza doar cele două uși principale ale rulotei și de aceea nu mă văzuseră când ieșeam prin fereastra spălătoriei în fiecare dimineață sau revenind tot pe acolo în fiecare seară. Nu știau că de fapt în clipa de față eram în ascunzătoarea mea.

— Iată-te, a continuat Sorrento. Își reluase tonul plăcut și condescendent: Ar trebui realmente să ieși mai des pe afară, Wade. Nu-i sănătos să petreci tot timpul între patru pereți.

Imaginea s-a mărit de câteva ori, transfocând pe rulota mătușii. După aceea a comutat pe mod radiații termice și am putut vedea contururile strălucitoare a peste o duzină de persoane, copii și adulți, aflați înăuntru. Aproape toți erau nemișcați – probabil logați la SISAO.

Eram prea buimăcit ca să vorbesc. Cum mă găsiseră? Se presupunea că era imposibil pentru oricine să aibă acces la informațiile din contul SISAO. Iar adresa mea nici măcar nu figura în contul *meu* SISAO. Nu trebuie s-o oferi când îți creezi avatarul, ci doar numele și șablonul retinal. Atunci de unde aflaseră unde locuiam?

Numai dacă nu-mi accesaseră cumva datele de la școală…

— Primul tău instinct acum poate fi să te deloghezi și s-o iei la fugă, a urmat Sorrento. Te sfătuiesc să nu faci greșeala asta. Rulota ta a fost conectată la o încărcătură de explozivi de mare putere. A scos din buzunar ceva ce semăna cu o telecomandă și mi-a arătat-o. Iar eu țin degetul pe detonator. Dacă te deloghezi

de la sesiunea asta de chatlink, vei muri în câteva secunde. Înțelegi ce-ți spun, domnule Watts?

Am încuviințat încetișor, încercând disperat să descifrez situația.

Sorrento trăgea o cacialma. *Asta* era. Și chiar dacă nu trăgea o cacialma, nu știa că de fapt eram la un kilometru depărtare, în bârlogul meu. El presupunea că una dintre siluetele care străluceau termic pe display era a mea.

Dacă o bombă ar exploda cu adevărat în rulota mătușii, eu aș fi în siguranță aici, sub mașinile astea din cimitir. Nu? În plus, ei n-ar fi capabili să ucidă atâția oameni doar ca să pună mâna pe mine.

— Cum...?

Doar atât am izbutit să îngaim.

— Cum am aflat cine ești? Și unde locuiești? A zâmbit larg. Foarte simplu. Ai comis o greșeală, puștiule. Când te-ai înrolat în sistemul de școli publice SISAO, ți-ai dat numele și adresa reale. Probabil ca să-ți poată trimite prin poștă rapoartele și mediile semestriale.

Avea dreptate. Numele avatarului meu, numele meu real și adresa de acasă erau stocate în fișierul meu privat de elev, pe care numai directorul îl putea accesa. Fusese o greșeală prostească, dar mă înscrisesem cu un an înainte de începerea competiției. Înainte să fi devenit gunter. Înainte de a învăța să-mi ascund identitatea din lumea reală.

— Cum ați aflat că urmez școala online? am întrebat.

Știam deja răspunsul, dar aveam nevoie să trag de timp.

— În ultimele zile pe avizierele de mesaje ale gunterilor a circulat zvonul că tu și amicul tău Aech urmați școala pe Ludus. Când am auzit asta, am decis să contactăm câțiva administratori ȘPS și să le oferim o mită. Ai habar ce puțin câștigă un administrator de școală? E scandalos! Unul dintre directorii voștri a fost destul de amabil să caute în baza de date a elevilor după numele de avatar Parzival și – ia ghici!

Altă fereastră a apărut lângă videofeedul în direct de la stive. Afișa integral profilul meu de elev. Numele complet, numele de avatar, numele de elev (Wade3), data nașterii, numărul de Securitate Socială și adresa de acasă. Rezultatele mele școlare. Totul era acolo, alături de o fotografie dintr-un anuar vechi,

făcută cu peste cinci ani în urmă – imediat înainte să mă fi transferat în școala din SISAO.

— Avem și datele școlare ale amicului Aech, dar el a fost destul de isteț să folosească un nume și o adresă false la înscriere. Așa că găsirea lui va dura ceva mai mult.

A făcut o pauză, îngăduindu-mi să răspund, dar am rămas tăcut. Pulsul îmi galopa și trebuia să-mi reamintesc să respir.

— În felul acesta ajungem la ultima noastră ofertă. Sorrento și-a frecat laolaltă palmele, surescitat, aidoma unui puști care se pregătește să deschidă un cadou. Spune-ne cum să ajungem la Prima Poartă. Chiar acum. Altfel te ucidem. Chiar acum.

— Asta-i o cacealma, m-am auzit rostind.

Dar nu credeam că era o cacealma. Câtuși de puțin.

— Nu, Wade, nu-i deloc o cacealma. Gândește-te nițel. La câte se întâmplă în lumea asta, tu crezi că-i va păsa cuiva de o explozie într-un ghetou de șobolani din Oklahoma City? Vor presupune că a fost un accident cauzat de un laborator de droguri improvizat. Sau poate o celulă teroristă locală, care încerca să construiască o bombă artizanală. Indiferent care ar fi explicația, asta va însemna doar că acolo vor fi cu câteva sute de gândaci umani mai puțin care să încaseze vouchere alimentare și să consume oxigen prețios. Nu-i va păsa nimănui. Iar autoritățile nici măcar nu vor clipi.

Avea dreptate și o știam. Am încercat să trag de timp alte câteva secunde, ca să gândesc ce să fac.

— Ați fi în stare să mă omorâți? am întrebat. Ca să câștigați o competiție de jocuri video?

— Nu mai simula naivitatea, Wade, a zis Sorrento. Aici este vorba despre o miză de miliarde de dolari, plus controlul asupra uneia dintre cele mai profitabile corporații din lume și a lui SISAO însăși. Este mai mult decât o competiție de jocuri video și așa a fost de la bun început. S-a aplecat în față. Însă tu, puștiule, tot poți ieși câștigător de aici. Dacă ne ajuți, tot îți vom da cinci milioane de dolari. Poți să ieși la pensie la vârsta de optsprezece ani și să petreci restul vieții trăind ca un pașă. Sau poți muri în următoarele secunde. Alegerea îți aparține. Înainte de a o face însă, întreabă-te ce ar fi vrut mama ta să faci, dacă ar mai fi fost în viață?

Ultima întrebare m-ar fi sictirit cu adevărat, dacă n-aș fi fost atât de speriat.

— Și ce v-ar opri să mă ucideți după ce v-am dat ceea ce vreți? am întrebat.

— Indiferent ce ai putea crede, nu dorim să fim nevoiți să omorâm pe nimeni, dacă nu-i absolut necesar. În plus, mai sunt două porți, nu? A strâns din umeri. S-ar putea să avem nevoie de ajutorul tău ca să le rezolvăm și pe ele. Eu, unul, mă îndoiesc, dar șefii mei au altă părere. Oricum ar sta treaba, de fapt nu ai de ales în momentul ăsta, este? A coborât tonul glasului, ca și cum ar fi fost pe punctul de a-mi dezvălui un secret. Așa că uite ce se va întâmpla în continuare. Tu îmi vei da instrucțiuni pas cu pas despre cum să obținem Cheia de Bronz și să trecem prin Prima Poartă, dar vei rămâne logat la sesiunea asta de chatlink până verificăm tot ce ne-ai spus. Dacă te deloghezi înainte să-ți dau acceptul, lumea ta va face bum! Înțelegi? Acum dă-i drumul și vorbește.

M-am gândit să le dau ceea ce voiau. M-am gândit cu adevărat. Am reflectat apoi mai bine și n-am putut găsi nici măcar un motiv valid pentru care IOI m-ar mai fi lăsat să trăiesc, chiar dacă i-aș fi ajutat să treacă prin Prima Poartă. Unica lor mișcare logică era să mă omoare și să mă scoată din cursă. În niciun caz nu aveau să-mi dea cinci milioane de dolari, ori să mă lase în viață ca să povestesc mass-media cum mă șantajaseră. Mai ales dacă în rulota mea exista cu adevărat o bombă acționată prin telecomandă care să slujească drept dovadă.

Nu. După cum vedeam lucrurile, nu existau decât două posibilități reale: Fie că trăgeau o cacealma, fie că aveau să mă ucidă, indiferent dacă-i ajutam sau nu.

Am luat decizia și mi-am adunat tot curajul.

— Sorrento, am rostit încercând să-mi camuflez teama din glas, vreau ca tu și boșii tăi să știți o chestie. Voi n-o să găsiți niciodată oul lui Halliday. Și știți de ce? Fiindcă el a fost mai deștept decât voi toți laolaltă. Nu contează câți bani aveți sau pe cine-ncercați să șantajați. *O să pierdeți.*

Am apăsat pictograma Logout și avatarul a început să mi se dematerializeze. Sorrento n-a părut surprins. M-a privit doar trist și a clătinat din cap.

— Puști prost, a rostit el înainte ca vizorul să mi se întunece.

Am rămas în bezna bârlogului, încordat și așteptând detonația. Dar a trecut un minut întreg și nu s-a întâmplat nimic.

Am ridicat vizorul pe frunte și, cu degete tremurătoare, mi-am scos mănușile. Când ochii au început să mi se obișnuiască cu întunericul, am lăsat să-mi scape printre buze un suspin de ușurare. Fusese o cacealma la urma urmelor. Sorrento jucase cu mine un joc mental complex. Și de asemenea eficient.

Pe când înghițeam guri mari de apă dintr-o sticlă, mi-am dat seama că ar fi trebuit să mă loghez din nou și să-i avertizez pe Art3mis și Aech. Ei aveau să fie următoarea țintă a Sixerilor.

Îmi trăgeam mănușile înapoi, când am auzit explozia.

Am simțit unda de șoc la o secundă după zgomotul detonației și instinctiv m-am trântit pe podeaua bârlogului, acoperindu-mi capul cu brațele. Am auzit în depărtare trosnete metalice, când câteva stive de rulote au început să se prăbușească, rupându-se de pe schele și izbindu-se între ele ca niște uriașe piese de domino. Zgomotele acelea oribile au continuat un timp care mi s-a părut foarte lung. Apoi s-a făcut iarăși tăcere.

În cele din urmă mi-am învins paralizia și am deschis ușa din spate a dubei. Mi-am croit drum către marginea maldărului de mașini strivite ca într-o ceață de coșmar și de acolo am putut vedea o trâmbă uriașă de fum și flăcări care se ridica din capătul opus al stivelor.

Am urmat șuvoiul de oameni care alergau deja într-acolo, pe latura de nord a stivelor. Stiva care conținuse rulota mătușii colapsase împreună cu toate stivele vecine în văpăi furioase și fum. Acum acolo nu mai exista decât un morman masiv de metal contorsionat, roșu-arzător.

Am păstrat distanța, dar o mulțime de oameni se strânsese deja în fața mea, apropiindu-se pe cât de mult îndrăzneau de pârjol. Nimeni nu s-a obosit să pătrundă în dezastru pentru a căuta supraviețuitori. Era evident că n-avea să existe niciunul.

Un rezervor vechi cu propan, atașat unei rulote strivite, a detonat într-o explozie mai mică, făcându-i pe toți să se împrăștie, pentru a se adăposti. Alte câteva rezervoare au explodat în succesiune rapidă. După aceea spectatorii s-au retras și au păstrat o distanță respectuoasă.

Rezidenții stivelor din apropiere știau că puteau avea necazuri uriașe dacă focul se întindea, așa că mulți începuseră de acum să lupte cu flăcările, folosind furtunuri de grădină, căldări, găletușe și orice alte recipiente pentru apă puteau găsi. În scurt timp incendiul a fost limitat și văpăile au început să se stingă.

Pe când priveam tăcut, i-am putut auzi pe cei din jur murmurând, spunând că fusese probabil alt accident dintr-un laborator de metadonă sau că vreun idiot încercase să construiască o bombă artizanală. Exact așa cum prezisese Sorrento.

Gândul acela m-a smuls din amorțire. Ce era cu mine? Sixerii tocmai încercaseră să mă asasineze. Probabil că aveau chiar acum agenți care dădeau târcoale prin stive, ca să se asigure că murisem. Iar eu, ca un idiot absolut, stăteam aici, în loc deschis.

M-am îndepărtat încet prin mulțime, după care m-am grăbit înapoi în ascunzătoare, având grijă să nu alerg, totuși privind constant peste umăr pentru a vedea dacă eram urmărit. După ce am intrat în dubă, am închis ușa și am încuiat-o, apoi m-am ghemuit tremurând într-un colț. Am rămas așa mult timp.

În cele din urmă șocul a început să se estompeze și realitatea dezastrului mi-a apărut clar în minte. Mătușa Alice și prietenul ei Rick muriseră, împreună cu toți cei care locuiau în rulota noastră, ca și în rulotele din jurul ei. Inclusiv draga de bătrânică doamna Gilmore. Iar dacă aș fi fost acasă, aș fi murit și eu.

Eram surescitat de adrenalină și nesigur cum să acționez în continuare, copleșit de un amestec paralizant de spaimă și furie. M-am gândit să mă loghez la SISAO ca să apelez poliția, după care mi-am dat seama cum ar fi reacționat polițiștii când le-aș fi spus povestea mea. M-ar fi crezut probabil nebun de legat. Iar dacă aș fi anunțat mass-media, ar fi reacționat la fel. Era imposibil să fiu crezut de cineva. Poate numai dacă aș fi dezvăluit că eram Parzival, ba poate nici chiar atunci. Nu aveam nici cea mai mică dovadă împotriva lui Sorrento și a Sixerilor. Urmele bombei lor se transformau în zgură chiar acum.

Dezvăluirea publică a identității mele pentru a putea acuza de șantaj și crimă una din cele mai puternice corporații din lume nu părea acțiunea cea mai inteligentă. Nu m-ar fi crezut nimeni. Eu însumi abia o puteam crede. IOI încercase realmente să mă ucidă. Pentru a mă împiedica să câștig o competiție de jocuri video. Era o nebunie!

Pentru moment păream în siguranță în bârlogul meu, însă știam că nu mai puteam rămâne mult timp în stive. După ce aveau să afle că eram viu, Sixerii aveau să mă caute din nou. Trebuia s-o șterg dracului din Dodge. Nu puteam totuși face asta până nu aveam ceva bani, iar primele cecuri pentru afacerile

online pe care le acceptasem aveau să intre în cont abia peste o zi sau două. Până atunci trebuia să stau cu capul la cutie. Însă în chiar clipa asta trebuia să vorbesc cu Aech și să-l avertizez că era următorul pe lista Sixerilor.

Eram de asemenea disperat să văd un chip prietenos.

0015

Am înhățat consola SISAO și am activat-o, apoi mi-am pus vizorul și mănușile. Când m-am logat, avatarul mi-a reapărut pe Ludus, pe dealul unde stătusem înainte de sesiunea chatlink cu Sorrento. În clipa când mi s-a activat canalul audio, am auzit deasupra un muget asurzitor de motoare. Am ieșit de sub copac și am privit în sus. O escadrilă de elicoptere Sixere zbura în formație spre sud, la altitudine joasă, cu senzorii scanând suprafața de dedesubt.

Am fost gata să mă reped înapoi sub copac și să mă ascund, când mi-am reamintit că planeta Ludus era zonă non-PvP. Sixerii nu-mi puteau face niciun rău aici. Cu toate acestea, eram cu nervii încordați la maximum. Am continuat să baleiez cerul și am zărit aproape imediat alte două escadrile similare spre orizontul estic. După o clipă altele au coborât de pe orbită spre nord și vest. Părea o invazie extraterestră.

O pictogramă mi-a pâlpâit pe display, informându-mă că aveam un nou SMS de la Aech: *Unde dracu ești*? *Sună-mă IMEDIAT*!

I-am atins numele de pe lista de contacte și a răspuns la primul apel. Fața avatarului i-a apărut în fereastra mea de videofeed. Era încruntat și neliniștit.

— Ai auzit vestea? m-a întrebat el.

— Ce veste?

— Sixerii sunt pe Ludus. Câteva mii. Sosesc întruna. Scotocesc planeta în căutarea criptei.

— Da, eu sunt pe Ludus chiar acum. Elicoptere Sixere peste tot.

Aech a făcut o grimasă.

— Când o să dau de I-r0k, o să-l omor. Încetișor! Iar dup-aia, când o să-și creeze un avatar nou, o să-l urmăresc și-o să-l omor

iarăși. Dacă idiotul ăla și-ar fi ținut gura, Sixerii nu s-ar fi gândit niciodată să caute aici.

— Mda. Postările lui pe forumuri le-au oferit indiciul necesar. A spus-o chiar Sorrento.

— Sorrento? Te referi la *Nolan Sorrento*?

I-am povestit tot ce se întâmplase în ultimele ore.

— *Ți-au aruncat casa-n aer*?

— De fapt era o rulotă, i-am explicat. Într-un parc de rulote. Au ucis o mulțime de oameni aici. Probabil că știrea e deja pe newsfeeduri, zic eu oftând. O iau razna. Sunt speriat.

— Te cred. Slavă cerului că nu erai acasă când s-a-ntâmplat…

Am încuviințat din cap.

— Aproape niciodată nu mă loghez de acasă. Din fericire, Sixerii n-au știut asta.

— Și ai tăi?

— Era casa mătușii mele. Cred c-a murit. Noi… n-am fost foarte apropiați.

Asta era o minimalizare uriașă. Mătușa Alice nu-mi arătase niciodată bunătate, totuși asta nu-nsemna că ar fi trebuit să moară. Totuși majoritatea vinovăției sfâșietoare pe care o simțeam acum era pentru doamna Gilmore, adăugată faptului că eram conștient că acțiunile mele duseseră la moartea ei. Fusese una dintre persoanele cele mai drăguțe pe care le cunoscusem vreodată.

Mi-am dat seama că suspinam. M-am dat pe mute, ca să nu audă Aech, apoi am răsuflat de câteva ori adânc, până mi-am regăsit controlul.

— Nu pot să cred! a mârâit Aech. Puțoi nenorociți! O să plătească pentru asta, Z! Ascultă-mă pe mine. *O să-i facem să plătească pentru asta*!

Nu puteam vedea cum am fi reușit așa ceva, dar nu l-am contrazis. Știam că-ncerca să mă facă să mă simt mai bine.

— Unde ești acum? a întrebat Aech. Ai nevoie de ajutor? De un loc unde să stai sau altceva? Dacă-i nevoie, îți pot vira niște bani.

— Nu, am răspuns, sunt OK. Mulțumesc oricum, apreciez gestul.

— *De nada, amigo.*

— Spune-mi ceva… Sixerii ți-au trimis același e-mail pe care l-am primit eu?

— Da. Mai exact, câteva mii. Dar am considerat că era mai bine să le ignor.

M-am încruntat.

— Regret că n-am fost la fel de înțelept.

— Nenică, n-aveai de unde să știi că vor încerca să te-omoare! În plus, aveau deja adresa ta de-acasă. Dacă le-ai fi ignorat e-mailurile, probabil c-ar fi declanșat oricum bomba aia.

— Fii atent, Aech... Sorrento a spus că fișa ta de la școală conține o adresă fictivă și că ei nu știu unde să te găsească. Dar poate c-a mințit. Ar trebui să pleci de-acasă. Să mergi într-un loc sigur. Cât mai repede.

— Nu-ți face griji în privința mea, Z. Eu sunt în permanentă mișcare. Ticăloșii ăia nu vor pune niciodată mâna pe mine.

— Dacă zici tu..., am zis neînțelegând perfect ce voise să spună. Trebuie s-o avertizez însă și pe Art3mis. Și pe Daito și Shoto, dacă pot să dau de ei. Probabil că Sixerii fac tot posibilul să afle și identitățile lor.

— Asta-mi dă o idee, a rostit Aech. Ar trebui să-i invităm pe toți trei să se întâlnească cu noi în Demisol disearã, târziu. Să zicem pe la miezul nopții? O sesiune privată în camera de chat. Numai noi cinci.

Dispoziția mi s-a mai înseninat la gândul revederii lui Art3mis.

— Crezi că vor fi de-acord să participe?

— Da, dacă le putem sublinia că viețile lor depind de asta. A pufnit. Și-i vom avea în aceeași cameră de chat pe primii cinci gunteri din lume. Cine ar rata așa ceva?

•

I-am trimis lui Art3mis un mesaj scurt, rugând-o să ne întâlnim la miezul nopții în camera de chat privată a lui Aech. Mi-a răspuns după numai câteva minute, promițând că va veni. Aech m-a anunțat că reușise să-i contacteze pe Daito și Shoto, care acceptaseră amândoi invitația. Întâlnirea era aranjată.

Nu-mi plăcea să fiu singur, așa că m-am logat la Demisol cu o oră mai devreme. Aech era deja acolo și trecea în revistă newsfeedurile pe vechiul televizor REA. Fără un cuvânt, s-a ridicat și m-a îmbrățișat. Deși n-am putut simți nicio atingere în realitate, am constatat că gestul lui fusese neașteptat de consolator. După aceea ne-am așezat și am privit știrile împreună, așteptând sosirea celorlalți.

Toate canalele difuzau metraje SISAO ce arătau hoardele de nave și trupe Sixeri care soseau în prezent pe Ludus. Era lesne de ghicit pentru oricine motivul pentru care se aflau acolo, așa că toți gunterii din simulare porniseră de asemenea spre Ludus. Terminalele pentru transport de pe toată planeta erau aproape blocate de avatarurile ce soseau întruna.

— S-a zis cu secretul criptei, am clătinat eu din cap.

— Era inevitabil să se afle până la urmă, a replicat Aech și a închis televizorul. Atât doar că nu crezusem că se va-ntâmpla așa rapid.

Amândoi am auzit un piuit de alertă dinspre intrare când Art3mis s-a materializat în capul scării. Purta aceeași ținută din noaptea când ne întâlniserăm. Coborând treptele, a fluturat din mână spre mine. I-am răspuns printr-un gest similar, după care am făcut prezentările.

— Aech, fă cunoștință cu Art3mis. Art3mis, el este prietenul meu cel mai bun, Aech.

— Încântată, a zis Art3mis întinzând mâna dreaptă.

Aech i-a scuturat-o.

— La fel, și-a etalat el zâmbetul Cheshire. Mulțumesc c-ai venit.

— Glumești? Cum aș fi putut rata așa ceva? Prima întâlnire a celor Cinci Barosani?

— Cinci Barosani? am repetat eu.

— Da, a încuviințat Aech. Așa ne spun acum pe toate avizierele de mesaje. Ocupăm primele cinci locuri din Clasament, așa că suntem cei Cinci Barosani.

— Da, am aprobat. Cel puțin pentru moment.

Art3mis a surâs, apoi s-a întors și a început să se plimbe prin Demisol, admirând decorul din anii 1980.

— Aech, să știi că asta-i clar cea mai cool cameră de chat pe care am văzut-o vreodată.

— Mulțumesc, a spus el și a înclinat ușor capul. Drăguț din partea ta să spui asta.

Ea s-a oprit să examineze raftul cu obiecte de role-playing.

— Ai recreat perfect demisolul lui Morrow. Până la ultimul detaliu. Mi-ar plăcea să *locuiesc* aici.

— Tocmai ai căpătat un loc permanent pe lista de oaspeți. Loghează-te și poți veni când ai chef.

— Serios? a făcut ea, clar încântată. Mulțumesc! Să știi c-o să vin. Ești cool, Aech.

— Da, a surâs el. Așa este. Sunt.

Păreau că se înțeleg realmente bine, iar asta mă făcea să-nnebunesc de gelozie. Nu voiam ca Art3mis să-l placă pe Aech sau invers. O voiam pe ea numai pentru mine.

Daito și Shoto s-au logat după o clipă, apărând simultan în capul scării din demisol. Daito era mai înalt și părea să se apropie de nouăsprezece ani. Shoto era cu vreo treizeci de centimetri mai scund și părea mult mai tânăr. Poate în jur de treisprezece ani. Ambele avataruri păreau japoneze și semănau surprinzător de mult între ele, părând instantanee ale aceluiași adolescent luate la cinci ani diferență. Purtau costume asortate de armură samurai tradițională și ambii aveau la brâu atât o wakizashi scurtă, cât și o katana mai lungă.

— Salut! a rostit samuraiul mai înalt. Eu sunt Daito, iar el este fratele meu mai mic Shoto. Mulțumim pentru invitație. Suntem onorați să vă întâlnim pe toți trei.

S-au plecat la unison. Aech și Art3mis au răspuns la plecăciune, iar eu i-am urmat după câteva clipe. După ce ne-am prezentat și noi, Daito și Shoto s-au înclinat din nou, iar noi le-am răspuns din nou în aceeași fel.

— Perfect, a spus Aech după ce s-a terminat cu toate plecăciunile. Haideți să-ncepem. Sunt sigur c-ați văzut toți știrile. Sixerii roiesc pe Ludus. Sunt mii. Desfășoară o căutare sistematică pe toată suprafața planetei. Chiar dacă nu știu exact ce anume caută, nu va dura mult până vor găsi intrarea în criptă…

— De fapt, l-a întrerupt Art3mis, au găsit-o deja. Acum vreo jumătate de oră.

Toți ne-am întors către ea.

— Pe newsfeeduri nu s-a anunțat nimic deocamdată, a zis Daito. Ești sigură?

Ea a aprobat din cap.

— Mă tem că da. Azi-dimineață când am auzit despre Sixeri, m-am gândit să ascund o videocameră releu în niște copaci de lângă intrarea în criptă, ca să fiu cu ochii pe zonă.

A deschis o fereastră videofeed în fața ei și a rotit-o ca s-o putem vedea și noi. Era imaginea largă a colinei teșite și luminișului din jurul ei, filmată de sus dintr-un arbore. Din

unghiul respectiv se vedea clar că pietrele mari și negre de pe vârful colinei fuseseră astfel amplasate încât să formeze desenul unui craniu omenesc. Puteam vedea de asemenea că toată zona roia de Sixeri și tot mai mulți păreau să sosească în fiecare secundă.

Însă lucrul cel mai tulburător pe care l-am văzut pe videofeed a fost domul energetic mare și transparent care acoperea acum toată colina.

— Să-mi bag picioarele! a zis Aech. Ăla-i ceea ce cred eu că este?

Art3mis a încuviințat din cap.

— Un câmp de forță. Sixerii l-au instalat imediat după sosirea primului dintre ei. Așa că...

— Așa că din clipa asta, a rostit Daito, orice gunter care găsește cripta nu va mai putea să intre, decât dacă poate străbate cumva câmpul de forță.

— De fapt, a zis Art3mis, au instalat *două* câmpuri de forță. Unul mai mic în interiorul altuia mai mare. Le dezactivează secvențial, atunci când vor să lase mai mulți Sixeri să intre în criptă. Similar unei ecluze pneumatice. A arătat spre fereastră. Uite! O fac chiar acum.

Un grup de Sixeri cobora pe rampa unei nave staționate în apropiere. Toți cărau containere cu echipamente. Când se apropiau de câmpul de forță exterior, acesta dispărea, dezvăluind în interior alt câmp în formă de dom, mai mic. Imediat ce grupul de Sixeri a ajuns la peretele câmpului de forță interior, câmpul din exterior a reapărut. După o secundă, câmpul de forță interior s-a dezactivat, permițându-le Sixerilor să intre în criptă.

Toți am rămas tăcuți, privind noile evenimente.

— Cred c-ar fi putut să fie și mai rău, a spus Aech în cele din urmă. Dacă cripta ar fi fost într-o zonă PvP, dobitocii ăștia ar fi montat deja peste tot tunuri laser și santinele robot, ca să vaporizeze pe oricine s-ar apropia.

Avea dreptate. Fiindcă Ludus era o zonă sigură, Sixerii nu puteau vătăma gunterii care se apropiau de criptă. Nu exista însă nimic care să-i oprească să ridice un câmp de forță care să-i țină pe aceștia la depărtare. Prin urmare, procedaseră exact așa.

— E clar că Sixerii aveau deja un plan bine pus la punct pentru momentul ăsta, a comentat Art3mis închizându-și fereastra videofeed.

— Nu vor putea să-i țină pe toți departe pentru mult timp, a spus Aech. Când clanurile vor afla, se va declanșa războiul total. Mii de gunteri o să atace câmpul de forță cu tot ce dețin. RPG-uri. Globuri de foc. Bombe explozive. Bombe nucleare. Situația va degenera. Pădurea aia va fi transformată într-un deșert.

— Da, însă până atunci avatarurile Sixere vor fi luat Cheia de Bronz și apoi vor trece unul câte unul prin Prima Poartă, ca-ntr-un dans conga, fir-ar a dracului!

— *Dar cum pot face asta*? a întrebat Shoto și glasul lui subțire clocotea de furie și și-a privit fratele. Nu-i corect. Ei nu joacă corect.

— Nu sunt obligați să joace corect. În SISAO nu există legi, frățioare, a răspuns Daito. Sixerii pot face orice doresc. Nu se vor opri până nu-i va opri cineva.

— Sixerii nu au onoare, s-a strâmbat Shoto.

— Oameni buni, a rostit Aech, nu știți încă nici jumătate din evenimente. De aceea Parzival și cu mine v-am invitat aici. S-a răsucit spre mine. Z, vrei să le povestești ce s-a-ntâmplat?

Am încuviințat din cap și m-am întors spre ceilalți. Mai întâi le-am spus despre e-mailul pe care-l primisem de la IOI. Toți căpătaseră aceeași invitație, dar o ignoraseră cu înțelepciune. După aceea am relatat detaliile sesiunii chatlink cu Sorrento, străduindu-mă să nu uit nimic. În cele din urmă le-am spus cum se încheiase conversația noastră – cu o bombă care detonase la adresa mea de acasă. Când am terminat, avatarurile lor etalau neîncredere stupefiată.

— Iisuse! a șoptit Art3mis. Vorbești serios? Au încercat să te omoare?

— Da. Și ar fi reușit, dac-aș fi fost acasă. Am avut pur și simplu baftă.

— Acum știm toți cât de departe sunt dispuși Sixerii să meargă pentru a ne opri să găsim oul înaintea lor, a zis Aech. Dacă izbutesc să localizeze pe oricare dintre noi, este ca și mort.

Am aprobat și am adăugat:

— De aceea trebuie să vă luați toate măsurile de precauție pentru a vă proteja pe voi și identitățile voastre. Dacă n-ați făcut-o deja…

Toți au încuviințat, fără un cuvânt. A urmat altă tăcere prelungă.

— Mai este ceva ce nu-nțeleg, a rostit apoi Art3mis. De unde au știut Sixerii să caute cripta pe Ludus? Le-a dat cineva vreun indiciu?

Ne-a privit pe toți pe rând, însă în glasul ei nu exista un ton de acuzare.

— Probabil că au văzut zvonurile despre Parzival și Aech care au fost postate pe toate avizierele gunterilor, a zis Shoto. Noi așa am știut unde să căutăm.

Daito a făcut o grimasă, apoi și-a lovit fratele mai mic cu pumnul în umăr.

— Nu ți-am zis să taci, gură mare? a șuierat el.

Shoto a părut stingherit și a plecat ochii, amuțind.

— Ce zvonuri? a întrebat Art3mis și m-a privit. Despre ce vorbește? În ultimele zile n-am avut timp să mă uit pe aviziere.

— Au apărut postări făcute de gunteri care susțineau că-i cunosc pe Parzival și Aech și că amândoi sunt elevi pe Ludus. S-a întors către Aech și către mine. Eu și fratele meu am petrecut ultimii doi ani căutând Cripta Ororilor. Am cercetat zeci de planete, dar nu ne-am gândit niciodată să ne uităm pe Ludus decât abia după ce am auzit că voi urmați școala acolo.

— Nu mă gândisem niciodată c-ar trebui să țin secretă frecventarea unei școli pe Ludus, am zis eu. De aceea nici n-am ascuns-o.

— Da, iar ăsta a fost norocul nostru, a replicat Aech după care s-a răsucit spre ceilalți. Fără să vrea, Parzival mi-a oferit un indiciu despre locul criptei. Nici eu nu mă gândisem vreodată s-o caut pe Ludus, până nu i-am văzut numele apărând în Clasament.

Daito și-a înghiontit fratele mai mic și amândoi mi-au făcut o plecăciune scurtă.

— Tu ai fost primul care ai găsit ascunzătoarea criptei, așa că-ți datorăm mulțumirile noastre că ne-ai dus spre ea.

Le-am răspuns la plecăciune, apoi am zis:

— Mulțumesc, băieți, dar de fapt prima care a găsit cripta a fost Art3mis. Complet singură. Cu o lună înaintea mea.

— Chestie care nu m-a ajutat cu nimic, a comentat Art3mis. Nu l-am putut învinge pe lich la *Joust.* Mă chinuiam s-o fac de o

lună, când a apărut gunoiul ăsta care a făcut-o din prima încercare.

A explicat cum ne întâlniserăm și cum ea reușise până la urmă să-l învingă pe rege în ziua următoare, imediat după resetarea serverului de la miezul nopții.

— Pentru abilitatea mea în turnir, trebuie să-i mulțumesc lui Aech, am precizat. Noi doi am jucat mereu *Joust* aici, în Demisol. Acela-i singurul motiv pentru care l-am bătut pe rege din prima încercare.

— Zisă, a aprobat Aech.

A întins mâna și ne-am atins pumnii.

Daito și Shoto au zâmbit.

— La fel a fost și cu noi, a spus Daito. Eu și fratele meu am jucat ani la rând *Joust* între noi, pentru că jocul era menționat în *Almanahul lui Anorak.*

— Grozav! a exclamat Art3mis ridicând brațele. Felicitări, băieți! Toți ați fost pregătiți din timp. Mă bucur pentru voi. Bravo!

A schițat aplauze sarcastice în direcția noastră, care ne-au făcut pe toți să râdem.

— Bun, dar acum putem să încheiem întrunirea Societății pentru Admirare Reciprocă și să revenim la subiectul de pe ordinea de zi?

— Bineînțeles, a zâmbit Aech. *Care* era subiectul de pe ordinea de zi?

— Sixerii? a sugerat Art3mis.

— Așa-i! Sigur că da!

Aech și-a frecat ceafa, mușcându-și în același timp buza inferioară, așa cum făcea de câte ori încerca să-și adune gândurile.

— Ai spus că Sixerii au găsit cripta acum mai puțin de o oră, da? Deci dintr-o clipă în alta vor ajunge în sala tronului și vor înfrunta lichul. Dar ce credeți că se-ntâmplă când acolo intră simultan mai multe avataruri?

M-am întors către Daito și Shoto.

— Numele voastre au apărut în Clasament în aceeași zi, la interval de numai câteva minute. Prin urmare, ați intrat împreună în sala tronului?

— Da, a încuviințat Daito. Și când am pășit pe podium, au apărut două copii ale regelui, câte una pentru fiecare.

— Grozav, a murmurat Art3mis. Asta înseamnă că sute de Sixeri se pot duela simultan pentru Chei de Bronz. Sau chiar mii.

— Da, a zis Shoto, dar pentru a obține cheia, fiecare Sixer trebuie să-l învingă pe lich la *Joust,* ceea ce știm toți că nu-i foarte ușor.

— Sixerii folosesc echipamente imersive aranjate ilegal, am rostit eu. Sorrento mi s-a lăudat în privința asta. Sunt astfel setate încât utilizatori diferiți pot controla acțiunile oricăruia dintre avatarurile lor. În felul ăsta cei mai buni jucători ai lor de *Joust* pot prelua controlul fiecărui avatar de Sixer în timpul confruntării cu Acererak. Unul după altul.

— Trișori ticăloși! a șuierat Aech.

— Sixerii n-au onoare, a clătinat Daito din cap.

— Da, a dat Art3mis ochii peste cap. Am stabilit deja asta.

— E mai rău decât atât, am spus eu. Fiecare Sixer are câte o echipă de asistență formată din specialiști în Halliday, experți în jocuri video și criptologi, care îl ajută să depășească probele și să rezolve toate enigmele pe care le-ntâlnește. Simularea *Jocuri de război* va fi floare la ureche pentru ei. Cineva le va șopti pur și simplu toate replicile.

— Incredibil, a murmurat Aech. Cum puteam noi concura împotriva lor?

— Nu putem, a zis Art3mis. Odată ce vor avea Cheia de Bronz, vor localiza probabil Prima Poartă la fel de repede pe cât am făcut-o și noi. Nu le va trebui mult să ne ajungă din urmă. Și după ce vor căpăta ghicitoarea Cheii de Jad, își vor pune specialiștii să lucreze non-stop s-o descifreze.

— Dacă vor găsi ascunzătoarea Cheii de Jad înaintea noastră, o vor baricada și pe ea, am spus eu. După care noi cinci vom fi în aceeași situație în care sunt toți ceilalți acum.

Art3mis a aprobat din cap. Aech a izbit frustrat cu piciorul în măsuța pentru cafea.

— Asta nu-i corect nici pe departe, a zis el. Sixerii au un avantaj uriaș față de noi toți. Au rezerve nesfârșite de bani, arme, vehicule și avataruri. Sunt mii și colaborează între ei.

— Exact, am rostit eu, pe când noi suntem pe cont propriu. Cu excepția voastră, am indicat spre Daito și Shoto, dar ați înțeles ce vreau să spun. Ne sunt superiori numeric și ca armament, iar asta nu se va schimba prea repede.

— Și ce sugerezi? a întrebat Daito.

Brusc a părut neliniștit.

— Nu sugerez nimic, i-am răspuns. Am prezentat doar situația așa cum o văd eu.

— Bun, a zis Daito, fiindcă părea ca și cum ai fi vrut să propui un fel de alianță între noi cinci.

Aech l-a privit pătrunzător.

— Și ar fi o idee așa neplăcută?

— Da, ar fi, a replicat Daito scurt. Eu și fratele meu vânăm singuri. Nici nu dorim și nici nu avem nevoie de ajutorul vostru.

— Serios? a spus Aech. Acum o secundă ai recunoscut c-ați avut nevoie de ajutorul lui Parzival ca să găsiți Cripta Ororilor.

Daito a mijit ochii.

— În cele din urmă am fi găsit-o și singuri.

— Așa-i, a aprobat Aech. Probabil c-ați fi avut nevoie de numai alți *cinci* ani.

— Termină, Aech! am intervenit. Nu ajungem nicăieri așa.

Aech și Daito s-au fulgerat din ochi în tăcere, în timp ce Shoto își privea nesigur fratele. Art3mis n-a spus absolut nimic, ci s-a mulțumit să se uite amuzată.

— Nu am venit aici pentru a fi insultați, a anunțat în cele din urmă Daito. Plecăm.

— Stai așa, am rostit eu. Stai doar o secundă, da? Stai să discutăm situația. N-ar trebui să ne despărțim ca inamici. Toți suntem în aceeași tabără.

— Nu, nu suntem, a răspuns el. Voi sunteți străini pentru noi. Din câte știm, oricare dintre voi poate fi un spion Sixer.

Art3mis a chicotit sonor la auzul cuvintelor acelora, apoi și-a acoperit gura. Daito a ignorat-o.

— Este lipsit de sens, a continuat el. O singură persoană poate fi prima care să găsească oul și să încaseze premiul. Iar persoana aceea voi fi eu sau fratele meu.

După care Daito și Shoto s-au delogat brusc amândoi.

— A mers excelent, a rostit Art3mis după ce avatarurile lor dispăruseră.

Am clătinat din cap.

— Da, ai lucrat perfect, Aech. Așa se stabilesc relații.

— Ce *am făcut*? a întrebat el pe un ton de apărare. Daito este un cretin absolut! Și-n plus, oricum nu-i ceream să formăm o echipă, fiindcă eu sunt un solitar convins. La fel și tu. Iar Art3mis pare a fi de asemenea genul de lup singuratic.

— Îmi asum vina, a rânjit ea, totuși se poate discuta despre formarea unei alianțe împotriva Sixerilor.

— Poate că da, a zis Aech, totuși să ne gândim serios. Dacă tu vei găsi Cheia de Jad înaintea oricăruia dintre noi, vei fi atât de generoasă ca să ne spui unde este?

— Bineînțeles că nu, a pufnit Art3mis.

— Nici eu, a încuviințat Aech. Așa că n-are niciun rost să discutăm despre alianțe.

Art3mis a ridicat din umeri.

— În cazul ăsta se pare că întâlnirea a luat sfârșit. Probabil c-ar trebui să plec. Mi-a făcut cu ochiul. Ceasul nu stă locului, nu-i așa, băieți?

— Tic-tac, am zis eu.

— Baftă! ne-a urat ea și a fluturat din mână. Pe curând!

— Pe curând, am răspuns amândoi la unison.

I-am privit dispariția lentă a avatarului, după care m-am întors și l-am văzut pe Aech surâzându-mi.

— De ce rânjești? l-am întrebat.

— Ești mierlit după ea, așa-i?

— Ce? După Art3mis? Mă lași?

— Nu nega, Z. Ai căscat ochii la ea tot timpul cât a fost aici. Și-a lipit ambele palme pe piept și a bătut iute din gene ca starurile filmelor mute. Am înregistrat toată sesiunea. Vrei să ți-o redau, ca să poți vedea cât de prostește arătai?

— Nu mai fi căcănar.

— E de-nțeles, *hombre,* a spus Aech. Este o țipă supermarfă.

— Deci, ai avut ceva succes cu noua ghicitoare? am schimbat deliberat subiectul. Catrenul despre Cheia de Jad?

— Catrenul?

— „O poezie cu patru versuri și rime încrucișate”, am citat eu, se numește catren.

Aech a dat ochii peste cap.

— Ești prea din cale-afară.

— Poftim? Ăla-i termenul corect pentru ea, cap-de-miel.

— Nu-i decât o ghicitoare, gagiule. Și nu, până acum n-am avut baftă să descifrez ceva.

— Nici eu, am zis. Așa că probabil n-ar trebui să mai pierdem vremea împungându-ne. E timpul să ne punem neuronii la treabă.

— De-acord, a spus el, totuși…

În clipa aceea un maldăr de albume BD din cealaltă parte a camerei a lunecat de pe masa pe care stătea și a căzut pe podea, parcă răsturnat de cineva. Aech și cu mine am tresărit brusc, după care am schimbat priviri neînțelegătoare.

— Ce dracu-a fost asta? am întrebat eu.

— Nu știu.

— Aech s-a ridicat și s-a dus să examineze albumele. Poate o eroare de software sau așa ceva?

— N-am mai văzut niciodată o asemenea eroare de cameră de chat, am răspuns și am scanat încăperea pustie. Nu s-ar putea să fi fost altcineva aici? Un avatar invizibil care să fi tras cu urechea?

Aech a dat ochii peste cap.

— Nici vorbă, Z, a zis el. Devii prea paranoic. Asta-i o cameră de chat privată încriptată. Nimeni nu poate intra fără permisiunea mea. Știi bine.

— Mda, am aprobat dar neliniștea nu mi-a dispărut.

— Relaxează-te. A fost o eroare de soft, a zis el și mi-a pus o mână pe umăr. Fii atent. Anunță-mă dacă te răzgândești în privința unui împrumut. Sau a unui loc unde să dormi. OK?

— O să fiu în regulă, am răspuns. Mulțumesc oricum, *amigo.*

Ne-am lovit din nou pumnii laolaltă, ca Wonder Twins activându-și puterile.

— Vorbim mai târziu. Baftă, Z!

— Și ție, Aech!

0016

După câteva ore, locurile goale din Clasament au început să se completeze în succesiune rapidă. Nu cu nume de avataruri, ci cu numere de angajați IOI. Toate aveau scorul de 5 000 de puncte (care părea valoarea fixă pentru obținerea Cheii de Bronz), pentru ca după alte câteva ore să sară cu 100 000 de puncte, după ce Sixerii treceau prin Prima Poartă. La sfârșitul zilei, Clasamentul arăta astfel:

PUNCTAJE MAXIME:
1. Parzival 110 000

2. Art3mis 109 000
3. Aech 108.000
4. Daito 107.000
5. Shoto 106.000
6. IOI-655321 105 000
7. IOI-643187 105 000
8. IOI-621671 105 000
9. IOI-678324 105 000
10. IOI-637330 105 000

Am recunoscut primul număr de angajat Sixer din Clasament, deoarece îl văzusem imprimat pe uniforma lui Sorrento. El insistase probabil ca avatarul lui să obțină primul Cheia de Bronz și să treacă prin poartă. Îmi venea totuși greu să cred că făcuse totul pe cont propriu. Era imposibil să fie atât de bun la *Joust*. Ori să știe *Jocuri de război* pe dinafară. Însă acum știam că nici nu trebuia să fie foarte priceput. Când ajungea la o probă pe care n-o stăpânea, așa cum poate fusese *Joust,* el preda pur și simplu controlul avatarului unui subordonat. Iar în timpul încercării *Jocuri de război,* probabil că cineva îi suflase toate replicile din dialog și acțiunile prin intermediul echipamentului imersiv ilegal.

După completarea locurilor goale rămase, lungimea Clasamentului a început să crească, pentru a afișa pozițiile următoare. În scurt timp au apărut douăzeci de avataruri. Apoi treizeci. În următoarele douăzeci și patru de ore, peste șaizeci de avataruri Sixeri trecuseră prin Prima Poartă.

Între timp Ludus devenise destinația cea mai populară din SISAO. Terminalele pentru transport de pe toată planeta revărsau un flux constant de gunteri, care roiau după aceea pe glob, creând haos și perturbând toate campusurile școlare. Consiliul de administrație al Școlilor Publice SISAO a identificat prompt situația și a decis fără întârziere evacuarea planetei și mutarea tuturor școlilor în alt loc. În același sector a fost creată o copie identică a planetei, Ludus II, la distanță mică de original. Toți elevii au primit o zi liberă și o copie de rezervă a codului-sursă original al planetei a fost salvată pe noul loc (mai puțin codul Criptei Ororilor pe care Halliday i-l adăugase în secret). Cursurile au reînceput a doua zi pe Ludus II, iar Ludus a fost lăsată pradă disputelor dintre Sixeri și gunteri.

Vestea că Sixerii încercuiseră o colină mică și teșită din mijlocul unei păduri îndepărtate s-a răspândit iute. Locul exact al criptei a apărut în seara aceea pe avizierele de mesaje, alături de capturi de ecran ce arătau câmpul de forță ridicat de Sixeri pentru a împiedica accesul tuturor. Capturile de ecran prezentau de asemenea clar craniul desenat din pietre de pe colină. În câteva ore, conexiunea cu modulul D&D *Cripta ororilor* a fost postată pe toate avizierele de mesaje guntere. Iar apoi a ajuns pe newsfeeduri.

Toate clanurile mari de gunteri s-au aliat imediat pentru a lansa un atac pe scară mare asupra câmpului de forță Sixer, încercând tot ce puteau pentru a-l doborî sau ocoli. Sixerii instalaseră aparate de bruiaj de teleportare, care împiedicau pe oricine să intre în câmpul de forță prin intermediul tehnologiei. Amplasaseră de asemenea în jurul criptei o echipă de vrăjitori de nivel înalt, care proiectau non-stop vrăji, astfel încât toată zona era temporar nulă din punct de vedere magic, ceea ce împiedica ocolirea câmpului de forță prin mijloace magice.

Clanurile au început să bombardeze câmpul de forță exterior cu rachete, proiectile, bombe nucleare și înjurături. Au asediat cripta toată noaptea, dar a doua zi dimineață ambele câmpuri de forță erau intacte.

Disperate, clanurile au decis să aducă artileria grea. Și-au cumulat resursele și au cumpărat de pe eBay două bombe cu antimaterie, foarte scumpe și foarte puternice. Le-au detonat pe ambele, secvențial, la interval de câteva secunde. Prima bombă a distrus scutul exterior, iar a doua pe celălalt. În clipa dezactivării celui de-al doilea câmp de forță, mii de gunteri (nerăniți de exploziile bombelor, grație zonei non-PvP) au pătruns în criptă și au ticsit coridoarele donjonului. În scurt timp mii de gunteri (și Sixeri) erau înghesuiți în sala tronului, pregătiți să-l provoace pe regele lich la o partidă de *Joust.* Au apărut multiple cópii ale regelui, câte una pentru fiecare avatar care călca pe podium. Nouăzeci și cinci la sută din gunterii care l-au provocat au pierdut și au fost după aceea uciși. Dar câțiva gunteri au avut succes, iar în partea de jos a Clasamentului, după cei Cinci Barosani și zecile de numere de angajați IOI, au început să apară nume noi de avataruri. În câteva zile, numărul avatarurilor din Clasament depășise o sută.

Acum, când zona era plină de gunteri, a devenit imposibil pentru Sixeri să repună în funcție câmpurile de forță. Gunterii le atacau și le distrugeau de asemenea navele și echipamentele. De aceea Sixerii au renunțat la baricadă, dar au continuat să trimită avataruri în Cripta Ororilor pentru a lua alte Chei de Bronz. Nimeni nu putea face nimic pentru a-i opri.

A doua zi după explozia din stive, unul dintre newsfeedurile locale a difuzat un reportaj scurt despre cele întâmplate. A fost prezentat un videoclip cu voluntari care scotoceau prin ruine în căutarea de resturi umane. Rămășițele pe care le-au găsit n-au putut fi identificate.

Se părea că Sixerii amplasaseră de asemenea în stive echipamente pentru producerea drogurilor și substanțe chimice, pentru a lăsa impresia că explodase un laborator clandestin de metadonă dintr-o rulotă. Poliția nu s-a sinchisit să investigheze mai mult. Stivele erau atât de dense în jurul mormanului de rulote strivite și carbonizate, încât era prea periculos să încerce să le evacueze cu una dintre vechile macarale pentru construcții. Le-au lăsat pur și simplu locului, ca să ruginească și să se afunde lent în sol.

Imediat ce mi-au intrat în cont primele plăți rezultate din propunerile de afaceri, am cumpărat un bilet numai dus spre Columbus, statul Ohio, la autobuzul care urma să plece a doua zi dimineața la ora 8. Am plătit suplimentar pentru un loc la clasa I, care mi-a asigurat un fotoliu confortabil și un jack de conectare prin releu cu lățime mare de bandă. Intenționam să petrec logat la SISAO majoritatea călătoriei lungi spre est.

După aceea mi-am inventariat conținutul bârlogului și am pus într-un rucsac vechi toate lucrurile pe care doream să le iau cu mine. Consola, vizorul și mănușile SISAO primite de la școală. Printul cu colțuri îndoite al *Almanahului lui Anorak.* Jurnalul Graal. Niște haine. Laptopul. Toate celelalte le-am abandonat.

După ce s-a întunecat, am ieșit din dubă, am încuiat-o și am azvârlit cheia în maldărul de fiare. Apoi am ridicat rucsacul și am ieșit definitiv din stive. Nu am privit înapoi.

Am mers numai pe străzi animate și am izbutit să scap nejefuit pe drumul spre terminalul pentru autobuze. Imediat înapoia ușii se afla o gheretă ponosită pentru servicii clienți, care, după ce mi-a scanat retinele, mi-a eliberat biletul. Am stat

lângă poarta de îmbarcare, citind din *Almanah,* până a fost anunțată plecarea.

Era un vehicul blindat cu două niveluri, cu ferestre antiglonț și panouri solare pe acoperiș. O fortăreață mobilă. Locul meu se găsea la fereastră, cu două fotolii înapoia șoferului, care stătea într-o cabină de plexiglas antiglonț. O echipă de șase agenți de pază înarmați până în dinți se afla la nivelul superior al autobuzului, în eventualitatea unei deturnări de către tâlhari – ceva perfect posibil odată ce ne aventuram în regiunile sălbatice și anarhice care existau acum în exteriorul siguranței marilor orașe.

Toate locurile din autobuz erau ocupate. Majoritatea pasagerilor și-au pus vizoarele în clipa când s-au așezat. Eu n-am făcut-o însă. Am stat să privesc cum orașul în care mă născusem a dispărut treptat în urma noastră, în timp ce străbăteam oceanul de turbine eoliene din jurul său.

Motorul electric al autobuzului dezvolta viteza maximă de șaizeci și cinci de kilometri la oră, însă din cauza deteriorării sistemului de autostrăzi interstatale și a nenumăratelor escale pe care trebuia să le facem la stațiile de alimentare de pe drum, am avut nevoie de câteva zile să ajungem la destinație. Am petrecut aproape tot acel timp logat în SISAO, pregătindu-mă să-mi încep noua viață.

În primul rând trebuia să-mi creez o altă identitate. Asta nu era foarte dificil, pentru că acum dispuneam de bani. În SISAO puteai cumpăra aproape orice tip de informație dacă știai unde să cauți și pe cine să întrebi și dacă nu te deranja să încalci legea. Existau destui indivizi disperați și corupți care lucrau pentru stat (și pentru toate corporațiile majore) care vindeau frecvent informații pe piața neagră din SISAO.

Noul meu statut de gunter faimos în toată lumea mi-a adus multă credibilitate în lumea interlopă, ceea ce m-a ajutat să capăt acces la un site ilegal și foarte exclusivist pentru licitații de date, cunoscut ca L33t Hax0rz Warezhaus, unde, pentru o sumă șocant de mică, am putut achiziționa proceduri de acces și parole pentru baza de date RCA (Registrul Cetățenilor Americani). Utilizându-le, m-am putut loga la baza de date și accesa profilul meu curent de cetățean, care fusese creat când mă înscrisesem la școală. Mi-am șters amprentele și tiparele retinale, pe care le-am înlocuit cu ale unei persoane decedate

(tatăl meu). După aceea mi-am copiat propriile amprente și tipare retinale într-un profil de identitate nou, pe care l-am creat sub numele Bryce Lynch. L-am făcut pe Bryce în vârstă de douăzeci și doi de ani și i-am atribuit un număr de Securitate Socială complet nou, un rating de credit imaculat și o diplomă în Știința Computerelor. Dacă doream să redevin vechiul meu personaj, era suficient să șterg identitatea Lynch și să-mi copiez amprentele și tiparele retinale înapoi în fișierul original.

După stabilirea noii identități, am început să caut prin anunțurile imobiliare din Columbus, până am găsit o garsonieră relativ ieftină într-un hotel vechi, o relicvă din zilele când oamenii călătoreau fizic pentru afaceri și plăcere. Toate camerele fuseseră convertite în garsoniere, care la rândul lor fuseseră modificate pentru a satisface cerințele foarte specifice ale gunterilor cu normă întreagă. Avea tot ce-mi doream. Chirie mică, sistem de securitate ultramodern și acces constant și fiabil la oricâtă electricitate îmi puteam permite. Cel mai important era faptul că oferea conexiune directă prin fibră optică la principalul server SISAO, aflat la numai câțiva kilometri depărtare. Acesta era tipul cel mai rapid și mai protejat de conexiune internet disponibil și întrucât nu era furnizat de IOI sau de unul dintre subsidiarii săi, nu trebuia să fiu paranoic că-mi vor monitoriza conexiunea sau că vor încerca să-mi determine coordonatele. Aveam să fiu în siguranță.

Am discutat cu un agent de închirieri într-o cameră de chat și el m-a plimbat printr-o simulare virtuală a noului meu hogeac. Locul arăta perfect. Am închiriat garsoniera sub noul meu nume și am plătit chiria în avans pe șase luni. Asta l-a oprit pe agent să mai pună alte întrebări.

•

Uneori, în toiul nopții, când autobuzul zumzăia încet pe autostrăzi părăginite, îmi scoteam vizorul și priveam pe fereastră. Până atunci nu ieșisem niciodată din Oklahoma City și eram curios să văd cum arăta restul țării. Însă peisajul era perpetuu deprimant și toate orașele supraaglomerate și aflate în dezintegrare prin care treceam semănau leit între ele.

În cele din urmă, după ce mi se păruse că ne târâserăm luni întregi pe autostradă, la orizont au apărut vârfurile zgârie-norilor din Columbus, sclipind ca Oz la capătul potecii de cărămizi galbene. Am ajuns la apus și în oraș ardeau deja mai multe

lumini electrice decât văzusem vreodată. Citisem că în oraș erau amplasate panouri solare gigantice și la periferie se aflau două centrale electrice heliostat. Ele absorbeau energia soarelui pe toată durata zilei, o stocau și o distribuiau pentru alimentare în timpul nopții.

Am intrat în terminalul pentru autobuze din Columbus și conexiunea SISAO mi s-a întrerupt. Mi-am scos vizorul și am părăsit autobuzul alături de ceilalți pasageri, iar în momentul acela am început să înțeleg realitatea situației mele. Acum eram un fugar, care trăia sub un nume fals. Indivizi puternici mă căutau. Indivizi care mă doreau mort.

Ieșind din autobuz, am simțit brusc o greutate apăsându-mi pieptul. Îmi venea greu să respir. Poate că sufeream un atac de panică. M-am silit să respir adânc și să mă calmez. Tot ce trebuia să fac era să ajung la garsonieră, să-mi instalez echipamentul și să mă reloghez la SISAO. Atunci totul avea să fie bine. Aveam să revin în împrejurimi familiare. Aveam să fiu în siguranță.

Am oprit un autotaxi și am introdus adresa pe ecranul tactil. Glasul sintetizat al computerului taxiului m-a anunțat că, ținând seama de condițiile curente de trafic, durata călătoriei era estimată la treizeci și două de minute. Pe drum am privit afară, spre străzile orașului. Continuam să mă simt amețit și anxios. Priveam întruna kilometrajul pentru a vedea cât mai aveam de mers. În cele din urmă taxiul a oprit în fața blocului cu garsoniere, un monolit gri-ardezie pe malul lui Scioto, exact la marginea ghetoului Twin Rivers. Pe fațada clădirii se zărea un contur decolorat, acolo unde fusese logoul Hilton pe vremea când aici era un hotel.

Am achitat cursa, apăsându-mi degetul mare pe ecran, și am coborât din automobil. După aceea am privit pentru ultima oară în jur, am inspirat pentru ultima dată aerul proaspăt și am intrat pe ușa din față, pătrunzând în recepție. Am pășit în cușca de verificare a securității, amprentele și tiparul retinal mi-au fost scanate și noul meu nume a pâlpâit pe monitor. S-a aprins o luminiță verde și ușa cuștii a glisat în lateral, îngăduindu-mi să înaintez spre lifturi.

Garsoniera mea era la nivelul patruzeci și doi și purta pe ușă numărul 4211. Încuietoarea de securitate montată pe exterior necesita altă scanare retinală. După aceea ușa s-a deschis și s-

au aprins luminile interioare. În camera cubică nu exista mobilier și avea o singură fereastră. Am intrat, am închis ușa și am încuiat-o. După aceea am jurat în gând că nu voi mai ieși de acolo până nu-mi voi termina căutarea. Aveam să abandonez complet lumea reală până găseam oul.

NIVELUL DOI

„Nu mă dau în vânt după realitate,
dar deocamdată este singurul loc
unde pot mânca o cină decentă.”

GROUCHO MARX

0017

Art3mis: Ești?

Parzival: Da! Hei! Nu-mi vine să cred c-ai răspuns până la urmă solicitărilor mele de chat.

Art3mis: Doar ca să-ți cer să încetezi. Nu-i o idee bună ca noi să începem chaturi.

Parzival: De ce? Crezusem că eram prieteni.

Art3mis: Pari un tip excelent, dar suntem competitori. Gunteri rivali. Inamici jurați. Știi litania.

Parzival: Nu trebuie să vorbim despre ceva legat de Vânătoare…

Art3mis: Totul este legat de Vânătoare.

Parzival: Haide! Cel puțin, fă o încercare. Hai să mai începem o dată. Bună, Art3mis! Ce mai faci?

Art3mis: Bine, mulțumesc. Dar tu?

Parzival: Excepțional. Auzi, de ce folosim interfața asta antică de chat, exclusiv text? Aș putea găzdui o cameră de chat virtuală pentru noi.

Art3mis: Prefer așa.

Parzival: De ce?

Art3mis: Așa cum poate îți reamintești, am tendința să bat câmpii în timp real. Când trebuie să tastez tot ce vreau să scriu, nu mai par o moară stricată.

Parzival: Nu cred că ești o moară stricată. Ești încântătoare.

Art3mis: Ai scris cumva cuvântul „încântătoare”?

Parzival: Ce am scris e chiar în fața ta, nu?

Art3mis: Foarte drăguț din partea ta. Dar mănânci rahat cu polonicul.

Parzival: Sunt total și complet serios.

Art3mis: Și cum e viața în vârful Clasamentului, vedeto? Încă nu te-ai plictisit să fii faimos?

Parzival: Nu mă simt faimos.

Art3mis: Glumești? Lumea întreagă moare să afle cine ești în realitate. Ești o vedetă.

Parzival: Și tu ești la fel de faimoasă ca mine. Iar dacă sunt o vedetă, cum se face că mass-media mă prezintă mereu ca pe un geek nespălat care nu iese niciodată din casă?

Art3mis: Înțeleg c-ai văzut scheciul pe care l-a făcut Saturday Night Live despre noi?

Parzival: Da. De ce cred toți c-aș fi un țăcănit antisocial?

Art3mis: Nu ești antisocial?

Parzival: Nu! Poate. OK, sunt. Dar am o igienă personală excelentă.

Art3mis: Cel puțin ție ți-au nimerit corect sexul. Toți cred că eu sunt bărbat în viața reală.

Parzival: Asta fiindcă majoritatea gunterilor sunt bărbați și ei nu pot accepta ideea că o femeie i-a învins și/sau a fost mai deșteaptă decât ei.

Art3mis: Știu. Neanderthalieni.

Parzival: Așadar îmi spui, clar, că ești femeie? În viața reală?

Art3mis: Ar fi trebuit deja să fi dedus asta și singur, Clouseau.

Parzival: Am dedus-o.

Art3mis: Serios?

Parzival: Da. După ce am analizat datele disponibile, am ajuns la concluzia că trebuie să fii femeie.

Art3mis: De ce „trebuie”?

Parzival: Pentru că nu vreau să aflu că sunt în limbă după un gagiu de 150 kg pe nume Chuck, care locuiește în demisolul maică-sii din suburbia Detroitului.

Art3mis: Ești în limbă după mine?

Parzival: Ar fi trebuit deja să fi dedus asta și singură, Clouseau.

Art3mis: Și dacă aș fi o gagică de 150 kg, care locuiește în demisolul maică-sii din suburbia Detroitului? Ai mai fi în limbă după mine?

Parzival: Nu știu. Locuiești în demisolul maică-tii?
Art3mis: Nu.
Parzival: Așa. Atunci probabil că tot aș fi fost.
Art3mis: Ar trebui să cred prin urmare că ești unul dintre bărbații aceia legendari cărora le pasă doar de personalitatea unei femei și nu de ambalajul ei?
Parzival: De ce anume presupui că aș fi bărbat?
Art3mis: Te rog! Este evident. Dinspre tine nu simt decât vibrații băiețești.
Parzival: Vibrații băiețești? De ce – folosesc structuri de frază specifice bărbaților sau altceva?
Art3mis: Nu schimba subiectul. Ziceai că ești în limbă după mine?
Parzival: Am fost în limbă după tine încă dinainte să ne fi întâlnit. De la citirea blogului tău și vizionarea punctelor tale de vedere. Te-am ciberurmărit de ani.
Art3mis: Și totuși nu știi absolut nimic despre mine. Și nici despre personalitatea mea reală.
Parzival: Asta-i SISAO. Aici nu existăm decât ca personalități primare.
Art3mis: În privința asta nu sunt de acord. Absolut tot ce ține de personalitățile noastre online este filtrat prin intermediul avatarurilor noastre, care ne permit să controlăm felul cum apărem și vorbim pentru alții. SISAO îți permite să fii oricine dorești să fii. De aceea toți sunt dependenți de ea.
Parzival: Așadar în lumea reală nu semeni deloc cu persoana pe care am întâlnit-o în noaptea aceea în criptă?
Art3mis: Aceea n-a fost decât una dintre laturile mele. Latura pe care am ales să ți-o prezint.
Parzival: Ei bine, a fost o latură care mi-a plăcut. Și dacă mi-ai arăta și celelalte laturi ale tale, sunt sigur că mi-ar plăcea și ele.
Art3mis: Așa zici acum, dar eu știu cum merg chestiile astea. Mai devreme sau mai târziu, o să-mi ceri să-ți arăt o imagine reală a mea.
Parzival: Nu sunt genul care să ceară. În plus, în niciun caz n-o să-ți arăt o fotografie a mea.
Art3mis: De ce? Ești în halul ăsta de urât?
Parzival: Ce ipocrită ești!
Art3mis: Deci? Răspunde la întrebare, Claire. Ești urât?

Parzival: Trebuie să fiu.

Art3mis: De ce?

Parzival: Femelele speciei m-au considerat mereu dezgustător.

Art3mis: Eu nu te consider dezgustător.

Parzival: Bineînțeles că nu. Asta pentru că ești un bărbat obez pe nume Chuck, căruia îi place chatul online cu tineri urâți.

Art3mis: Prin urmare ești un tânăr?

Parzival: Relativ.

Art3mis: Relativ la ce?

Parzival: Relativ la un tip de cincizeci și trei de ani ca tine, Chuck. Maică-ta îți ia chirie ca să te lase să locuiești în demisolul ăla?

Art3mis: Îți imaginezi realmente chestia asta?

Parzival: Dacă mi-aș imagina-o, n-aș mai pălăvrăgi acum cu tine.

Art3mis: Atunci cum îți imaginezi că arăt eu, de fapt?

Parzival: Presupun că ești ca avatarul tău. Mai puțin, bineînțeles, armura, pistoalele sau sabia strălucitoare.

Art3mis: Glumești, nu-i așa? Asta-i prima regulă a idilelor online, amice. Nimeni nu seamănă niciodată, nici pe departe, cu propriul său avatar.

Parzival: O să avem o idilă online? <pumnii strânși>

Art3mis: Nici vorbă, asule. Regret.

Parzival: De ce nu?

Art3mis: N-am timp de iubire, dr. Jones. Dependența mea de ciberporno îmi consumă majoritatea timpului liber. Iar căutarea Cheii de Jad îmi ocupă restul timpului. De fapt, asta ar trebui să fac în momentul de față.

Parzival: Mda. Și eu. Dar este mai amuzant să stau de vorbă cu tine.

Art3mis: Și tu?

Parzival: Și eu... ce?

Art3mis: Tu ai timp pentru o idilă online?

Parzival: Eu am timp pentru tine.

Art3mis: Ești prea din cale-afară.

Parzival: Și încă n-am început să bag artileria grea.

Art3mis: Ai vreun job? Sau ești încă la liceu?

Parzival: La liceu. Absolv săptămâna viitoare.

Art3mis: N-ar trebui să dezvălui asemenea chestii! Aș putea fi un spion Sixer care încearcă să-ți întocmească profilul.

Parzival: Sixerii mi-au întocmit deja profilul, ai uitat? Mi-au detonat casa. În sfârșit, de fapt era o rulotă. Dar au detonat-o.

Art3mis: Știu. Încă nu-mi revin în privința asta. Pot doar să-mi imaginez ce simți.

Parzival: Răzbunarea este cel mai bine să fie servită rece.

Art3mis: Bon appetit! Ce faci când nu vânezi?

Parzival: Refuz să mai răspund la alte întrebări până nu există reciprocitate.

Art3mis: Perfect. Quid pro quo, dr. Lecter. Vom întreba pe rând. Dă-i drumul.

Parzival: Muncești sau mergi la școală?

Art3mis: Colegiu.

Parzival: Ce studiezi?

Art3mis: E rândul meu. Ce faci când nu vânezi?

Parzival: Nimic. Vânătoarea este tot ce fac. De fapt, vânez chiar și acum. Multitasking peste tot.

Art3mis: La fel și-aici.

Parzival: Serios? Atunci o să stau cu ochii pe Clasament. Pentru orice eventualitate.

Art3mis: Așa să faci, asule.

Parzival: Ce studiezi? La colegiu mă refer.

Art3mis: Poezie și Scriere Creativă.

Parzival: Mi se pare normal. Ești o scriitoare fantastică.

Art3mis: Mulțumesc pentru compliment. Câți ani ai?

Parzival: Tocmai am împlinit 18 ani luna trecută. Tu?

Art3mis: Nu crezi că devenim cam personali de acum?

Parzival: Nici măcar pe departe.

Art3mis: 19.

Parzival: Aha. O femeie mai vârstnică. Tare!

Art3mis: Asta dacă sunt femeie…

Parzival: Ești femeie?

Art3mis: Nu-i rândul tău.

Parzival: Perfect.

Art3mis: Cât de bine îl cunoști pe Aech?

Parzival: Este prietenul meu cel mai bun de cinci ani. Acum, zi. Ești femeie? Iar prin asta vreau să zic dacă ești o femeie umană, care n-a suferit niciodată o operație de sex?

Art3mis: Asta-i ceva foarte specific.

Parzival: Răspunde la întrebare, Claire.

Art3mis: Sunt, și am fost mereu, o femeie umană. L-ai întâlnit vreodată pe Aech, în viața reală?

Parzival: Nu. Ai frați sau surori?

Art3mis: Nu. Tu?

Parzival: Nu. Ai părinți?

Art3mis: Au murit. Gripă. Așa că m-au crescut bunicii. Tu ai părinți?

Parzival: Nu. Și ai mei au murit.

Art3mis: E nașpa, nu? Să n-ai părinți, adică.

Parzival: Mda. Totuși mulți o duc și mai nașpa decât mine.

Art3mis: Asta-mi repet și eu întruna. Deci… tu și Aech lucrați în duo?

Parzival: Iar începem…

Art3mis: Deci? Lucrați?

Parzival: Nu. Și el m-a întrebat același lucru despre noi doi, știi? Fiindcă tu ai trecut prin Prima Poartă la câteva ore după mine.

Art3mis: Apropo de asta – de ce mi-ai dat pontul ăla? Despre schimbarea locurilor în Joust?

Parzival: Am simțit că trebuie să te ajut.

Art3mis: Ei bine, n-ar trebui să mai repeți greșeala aia. Pentru că eu o să câștig. Îți dai seama de asta, nu?

Parzival: Da, da, o să vedem.

Art3mis: Nu-ți respecți programul de întrebări și răspunsuri, fraiere. Ești… cu cât? Cu cinci întrebări în urmă?

Parzival: Bun atunci. Ce culoare are părul tău? În viața reală.

Art3mis: Sunt brunetă.

Parzival: Ochii?

Art3mis: Albaștri.

Parzival: La fel ca avatarul tău, da? Ai și același chip și corp?

Art3mis: Din câte știi tu.

Parzival: OK. Care-i filmul tău favorit? Din toate timpurile?

Art3mis: Se schimbă. Chiar în clipa asta? Probabil Highlander.

Parzival: Aveți gusturi faine, doamnă.

Art3mis: Știu. Mă topesc după tipii răi și foarte, foarte chei. Kurganul este prea sexy.

Parzival: Mă duc să mă rad în cap chiar acum. Și-ncep să port haine din piele.

Art3mis: Să-mi trimiți fotografii. Auzi, Romeo, trebuie să ies în câteva minute. Poți să-mi pui o ultimă întrebare. După aceea trebuie să mai și dorm.

Parzival: Când mai putem intra pe chat?

Art3mis: După ce unul dintre noi găsește oul.

Parzival: Asta ar putea dura ani buni.

Art3mis: Atunci așa să fie.

Parzival: Pot cel puțin să-ți trimit e-mailuri?

Art3mis: Nu-i o idee prea bună.

Parzival: Nu mă poți opri să-ți trimit e-mailuri.

Art3mis: De fapt, pot. Te pot bloca pe lista mea de contacte.

Parzival: Totuși n-ai face asta. Ai face-o?

Art3mis: Nu, dacă nu mă silești.

Parzival: Dur. Inutil de dur.

Art3mis: Noapte bună, Parzival!

Parzival: Noapte bună, Art3mis! Vise plăcute!

sfârșit chatlog. 27.02.2045-02:51:38 SST

M-am apucat să-i trimit e-mailuri. Inițial am dovedit reținere și i-am scris doar o dată pe săptămână. Spre surprinderea mea, mi-a răspuns de fiecare dată. De obicei doar cu o singură frază, spunând că era ocupată. Până la urmă răspunsurile i-au devenit mai lungi, purtând chiar o corespondență. Mai întâi de câteva ori pe săptămână. După aceea, pe măsură ce e-mailurile ne-au devenit mai lungi și mai personale, am început să ne scriem unul celuilalt cel puțin o dată pe zi. Uneori mai des. Ori de câte ori un e-mail de la ea îmi sosea în Inbox, lăsam totul deoparte ca să-l citesc.

N-a trecut mult până să ne întâlnim în camere de chat private minimum o dată pe zi. Jucam boardgames vintage, ne uitam la filme și ascultam muzică. Stăteam de vorbă ore întregi. Conversații lungi, care divagau, despre toate subiectele posibile. Petrecerea timpului cu ea mă îmbăta. Părea că aveam totul în comun. Împărtășeam aceleași interese. Eram mânați de același țel. Ea se prindea la toate glumele mele. Mă făcea să râd. Mă făcea să gândesc. A schimbat felul în care vedeam lumea. Până atunci nu mai avusesem niciodată o conexiune atât de puternică și de imediată cu alt om. Nici chiar cu Aech.

De acum nu-mi mai păsa că ar fi trebuit să fim rivali, iar ea părea să simtă la fel. Am început să ne împărtășim detalii

despre căutările noastre. Ne spuneam unul altuia ce filme vizionam la momentul respectiv și ce cărți citeam. Făceam schimb de teorii și discutam interpretările noastre despre paragrafe specifice din *Almanah.* În preajma ei îmi era imposibil să fiu prudent. Un glăscior din mintea mea încerca să-mi spună că fiecare cuvânt pe care mi-l spunea ea putea să fie dezinformare și că era posibil să mă manipuleze ca pe un fraier. Totuși nu credeam asta. Aveam încredere în ea, deși existau toate motivele pentru care să n-am încredere.

La începutul lunii iunie, am terminat liceul. N-am participat la ceremonia de absolvire. Încetasem complet să mai frecventez orele după ce părăsisem stivele. Din câte știam, Sixerii mă considerau mort și nu doream să le schimb părerea, apărând pentru ultimele săptămâni de școală. Ratarea ultimei săptămâni n-a fost o pierdere importantă, deoarece aveam deja suficiente credite ca să primesc diploma. Școala mi-a expediat o copie a ei prin e-mail. Diploma originală a fost trimisă cu poșta terestră la adresa mea din stive, care nu mai exista, așa că nu știu ce s-a-ntâmplat cu ea.

După absolvire, intenționam să-mi dedic tot timpul Vânătorii. În realitate însă am dorit să petrec timpul cu Art3mis.

•

Când nu eram împreună cu noua mea pseudoprietenă online, îmi petreceam tot timpul crescându-mi nivelul avatarului. Gunterii numeau asta „urcușul la nouăzeci și nouă”, deoarece nivelul nouăzeci și nouă era cel maxim pe care-l putea atinge un avatar. Art3mis și Aech îl atinseseră recent și mă simțisem îndemnat să-i ajung din urmă. De fapt asta n-a durat chiar mult. Acum aveam tot timpul liber de pe lume, ca și banii și mijloacele necesare pentru a explora complet SISAO. De aceea am început să termin toate questurile pe care le puteam găsi, crescând uneori cinci-șase niveluri într-o zi. Am devenit Războinic/Mag și, odată cu creșterea statutului, mi-am șlefuit capacitățile de luptă și folosire a vrăjilor ale avatarului și în același timp am colectat o gamă largă de arme, elemente magice și vehicule puternice.

Art3mis și cu mine chiar am făcut echipă pentru câteva questuri. Am vizitat planeta Goondocks și am terminat tot questul Goonies în numai o zi. Arty a jucat rolul lui Stef, personajul Marthei Plimpton, iar eu am jucat rolul lui Mikey, personajul lui Sean Astin. A fost incredibil de amuzant.

Nu mi-am petrecut însă tot timpul frecând pisoiul. Am încercat să rămân cu mintea la joc. Realmente. Cel puțin o dată pe zi, apelam Catrenul și încercam din nou să-i descifrez înțelesul.

Într-un sălaș de mult abandonat,
Cheia de Jad căpitanul a ascuns.
Dar în țignal nu poate fi suflat
Decât după ce trofeele s-au strâns.

O vreme m-am gândit că țignalul din versul al treilea putea fi o referință la un serial TV japonez de la sfârșitul anilor 1960 intitulat *Giganții spațiului,* care fusese dublat în engleză și redifuzat în Statele Unite în anii 1970 și 1980. *Giganții spațiului* (numit *Maguma Taishi* în Japonia) prezenta o familie de transformeri care locuiau într-un vulcan și se războiau cu un extraterestru rău pe nume Rodak. Halliday a amintit serialul de câteva ori în *Almanahul lui Anorak,* citându-l ca pe unul dintre favoritele lui din copilărie. Unul dintre personajele principale ale serialului era un băiat pe nume Miko, care sufla într-un fluier special ca să-i cheme pe roboți în ajutorul său. Am vizionat toate cele cincizeci și două de episoade ultra-stupide ale *Giganților spațiului,* consecutiv, în timp ce molfăiam chipsuri de cereale și-mi făceam însemnări. Dar când maratonul acela de vizionare s-a terminat, tot nu mă găseam mai aproape de înțelesul Catrenului. Ajunsesem în altă fundătură. Mi-am dat seama că Halliday se referea probabil la alt țignal.

Pentru ca apoi, într-o sâmbătă dimineață, să fac finalmente un mic progres. Vizionam o colecție de reclame vintage din anii 1980 despre fulgii din cereale, când am făcut o pauză ca să mă întreb de ce oare producătorii de cereale nu mai includeau în toate cutiile premii constând din jucării. După părerea mea era o tragedie. Alt semn că civilizația se ducea de râpă. Reflectam la asta când a început o reclamă veche cu Cap'n Crunch și atunci am făcut o conexiune între al doilea și al treilea vers din Catren: *Cheia de Jad căpitanul a ascuns*... *Dar în țignal nu poate fi suflat*...

Halliday făcea aluzie la un hacker faimos din anii 1970, pe nume John Draper, cunoscut mai bine după porecla sa Captain Crunch. Draper a fost unul dintre primii blatiști de telefoane și a rămas celebru pentru că a descoperit că jucăriile fluiere din

plastic care se găseau ca premii în cutiile de cereale Cap’n Crunch puteau fi utilizate pentru apeluri telefonice interurbane gratuite, deoarece emiteau un ton de 2 600 de hertzi, care păcălea vechiul sistem telefonic analog să-ți ofere acces gratuit la linie.

Cheia de Jad căpitanul a ascuns

Asta trebuia să fie. „Căpitanul” era Cap’n Crunch, iar „țignalul” era faimosul fluier de plastic din dotarea blatiștilor de telefoane.

Poate că Cheia de Jad era camuflată într-un fluier de jucărie și era ascunsă într-o cutie de cereale Cap’n Crunch… Dar unde era ascunsă la rândul ei cutia de cereale?

Într-un sălaș de mult abandonat

Tot nu știam la ce sălaș de mult abandonat se referea versul acela sau unde să-l caut. Am vizitat toate clădirile abandonate la care mă puteam gândi. Recreări ale casei *Familiei Addams,* casa abandonată din trilogia *Cartea morților,* hogeacul lui Tyler Durden din *Fight Club* și ferma Lars de pe Tatooine. N-am avut norocul să găsesc Cheia de Jad în niciuna. Fundătură după fundătură.

Dar în țignal nu poate fi suflat
Decât după ce trofeele s-au strâns.

Nu descifrasem nici înțelesul ultimului vers. Ce trofee trebuia să strâng? Sau era doar o metaforă de tot rahatul? Trebuia să existe o conexiune simplă pe care eu n-o făceam, o referință ingenioasă pe care n-o puteam pricepe, fiindcă nu eram destul de inteligent ori destul de cunoscător.

După aceea nu mai izbutisem să înaintez cu nimic. De fiecare dată când reciteam Catrenul, actuala mea dragoste nebună pentru Art3mis îmi perturba capacitatea de concentrare și în scurt timp închideam jurnalul Graal și o apelam ca să văd dacă nu voia să ne întâlnim. Voia aproape de fiecare dată.

M-am autoconvins că nu era nimic rău în a mai slăbi nițel ritmul, pentru că nimeni nu părea să înregistreze vreun progres în găsirea Cheii de Jad. Clasamentul rămânea neschimbat. Toți păreau la fel de blocați ca mine.

•

Odată cu trecerea săptămânilor, Art3mis și cu mine am petrecut tot mai mult timp împreună. Chiar și când avatarurile noastre făceau altceva, ne expediam e-mailuri și SMS-uri. Între noi curgea un torent de cuvinte.

Doream mai mult ca orice s-o întâlnesc în lumea reală. Față în față. Nu i-am spus însă asta. Eram convins că nutrea sentimente puternice față de mine, dar în același timp mă ținea la distanță. Indiferent cât de multe i-am dezvăluit despre mine – și am sfârșit prin a-i dezvălui aproape tot, inclusiv numele meu real –, ea a refuzat de fiecare dată cu încăpățânare să-mi spună vreun detaliu despre propria ei viață. Tot ce știam era că avea nouăsprezece ani și că locuia undeva în zona Pacific Northwest. Asta fusese tot ce-mi zisese.

Imaginea ei care mi se formase în minte era cea mai evidentă. Mi-o închipuiam ca pe o manifestare fizică a avatarului ei. Mi-o imaginam cu același chip, ochi, păr și corp. Asta deși îmi spusese în mod repetat că în realitate nu aducea aproape deloc cu avatarul ei și că nu era nici pe departe la fel de atrăgătoare în carne și oase.

Când am început să-mi petrec majoritatea timpului cu Art3mis, relațiile mele cu Aech s-au răcit. În loc să ne întâlnim de câteva ori pe săptămână, o făceam doar de câteva ori pe lună. Aech știa că mă îndrăgostisem de Art3mis, însă nu m-a sâcâit niciodată pe tema asta, chiar dacă-l părăseam în ultima clipă pentru a mă întâlni cu ea. Se mulțumea să ridice din umeri, îmi spunea să am grijă și adăuga: „Sunt convins că știi ce faci, Z.”

Nu știam, bineînțeles. Relația mea cu Art3mis sfida orice rațiune. Dragostea față de ea mă domina aproape complet. Cumva fără să-mi dau seama, obsesia mea pentru găsirea oului de Paște al lui Halliday era treptat înlocuită cu obsesia mea pentru Art3mis.

În cele din urmă, ea și cu mine am început să „ieșim” împreună, făcând călătorii de o zi în destinații exotice din SISAO și în localuri de noapte exclusiviste. La început, Art3mis protestase. Considera că eu trebuia să fiu mai discret, întrucât de îndată ce avatarul meu era observat în public, Sixerii aveau să știe că tentativa lor de a mă omorî dăduse greș și aveam să revin pe lista lor de asasinate. I-am spus însă că de acum nu-mi mai păsa de asta. Deja mă ascundeam de Sixeri în lumea reală

și refuzam să continui să mă ascund de ei în SISAO. În plus acum aveam un avatar de nivelul nouăzeci și nouă. Mă simțeam aproape invincibil.

Poate că doar încercam s-o impresionez pe Art3mis printr-un comportament neînfricat. Dacă așa era, cred că am izbutit.

Amândoi continuam să ne deghizăm avatarurile înainte de a ieși, pentru că știam că ar fi apărut o mulțime de titluri de tabloide dacă Parzival și Art3mis s-ar fi afișat împreună în public în mod regulat. A existat totuși o excepție. Într-o seară ea m-a dus să vedem *Rocky Horror Picture Show* într-un cinematograf uriaș cât un stadion, pe planeta Transsexual, unde avea loc proiecția săptămânală cea mai veche și cu cea mai mare audiență din SISAO a filmului aceluia. Mii de avataruri veneau la fiecare difuzare, ca să stea în tribune și să se bucure de participarea spectatorilor. În mod obișnuit, doar membrilor vechi ai fan clubului Rocky Horror li se permitea să suie pe scenă și să ajute la interpretarea filmului în fața ecranului gigantic, iar asta numai după ce trecuseră printr-un casting foarte dur. Art3mis se folosise însă de faima ei pentru a trage niște sfori, astfel că în seara aceea ni s-a permis amândurora să ne alăturăm distribuției. Întreaga planetă se găsea într-o zonă non-PvP, așa că nu-mi era teamă că pot fi atacat de Sixeri. Cu toate acestea, când a început spectacolul, eram marcat de un trac îngrozitor.

Art3mis a interpretat-o perfect pe Columbia, iar eu am avut onoarea de a-l interpreta pe Eddie, iubitul ei nemort. Mi-am modificat aspectul avatarului, astfel încât semănăm perfect cu Meat Loaf în rolul respectiv, totuși interpretarea și sincronizarea mea au lăsat de dorit. Din fericire, spectatorii au fost foarte îngăduitori față de mine fiindcă eram faimosul gunter Parzival și era clar că puneam tot sufletul.

Seara aceea a fost de departe cea mai distractivă din viața mea până atunci. Când s-a terminat, i-am spus asta lui Art3mis și acela a fost momentul când ea s-a întins și m-a sărutat pentru prima oară. N-am putut simți nimic, desigur, însă inima tot a început să-mi galopeze mai puternic.

Auzisem toate avertismentele-clișeu despre pericolele de a te îndrăgosti de cineva pe care îl cunoști doar online, dar le-am ignorat. Indiferent cine ar fi fost Art3mis în realitate, eu o iubeam. O puteam simți adânc în miezul moale ca de caramel al ființei mele.

Și apoi, într-o seară, ca un idiot ce sunt, i-am spus ei ce simțeam.

0018

Era vineri și petreceam altă seară solitară de documentare, cercetare și căutare, parcurgând toate episoadele din *Puști brici,* un serial TV de la începutul anilor 1980 despre un adolescent hacker care-și folosește abilitățile în domeniul computerelor pentru a rezolva mistere. Tocmai terminasem de vizionat episodul „Acces letal” (o încrucișare cu *Simon & Simon*), când am primit un e-mail. Expeditorul era Ogden Morrow. Titlul mesajului anunța „We Can Dance If We Want To”/„Putem dansa împreună, dacă vrei”.

Mesajul în sine nu conținea niciun cuvânt, dar avea atașat un fișier – o invitație la una dintre cele mai exclusiviste reuniuni din SISAO: petrecerea aniversară a lui Ogden Morrow. În lumea reală, Morrow nu apărea aproape niciodată în public, iar în SISAO ieșea din ascunzătoarea lui doar o dată pe an, pentru a găzdui evenimentul acesta.

Invitația conținea fotografia faimosului avatar al lui Morrow: Mărețul și Puternicul Og. Vrăjitorul cu barbă sură era aplecat deasupra unei complicate console de mixaj DJ, cu o cască lipită de o ureche, mușcându-și buza inferioară în extazul audiției, în timp ce degetele îi frecau discuri vechi de vinil pe mai multe platane de argint. Cutia lui cu discuri purta eticheta NU VA PANICAȚI și un logo anti-Sixeri – cifra șase scrisă cu galben într-un cerc roșu, tăiat pe diagonală. Textul de sub imagine anunța:

Petrecerea dansantă anii 1980 a lui Ogden Morrow
cu ocazia celei de-a 73-a aniversări!
Diseară – ora 22 SST la Distracted Globe
Valabil pentru 1 PERSOANĂ

Am rămas uluit. Ogden Morrow mă invitase la petrecerea lui aniversară. Mi se părea onoarea cea mai mare pe care o primisem vreodată.

Am apelat-o pe Art3mis, care mi-a confirmat că primise același e-mail. Ea a zis că, în ciuda riscurilor evidente, nu putea refuza o invitație personală de la Og. Așa că, firesc, i-am spus că ne vom întâlni acolo, la club. Era unicul fel în care puteam evita să par un cretinoid total.

Știam că dacă Og ne invitase pe noi doi, îi invitase probabil și pe ceilalți membri ai celor Cinci Barosani. Însă probabil că Aech n-avea să vină, deoarece în serile de vineri concura în concursul de Deathmatch din arenă, care era televizat în toată lumea. Iar Daito și Shoto nu intrau niciodată în zone PvP, decât dacă era absolut necesar.

Distracted Globe era un faimos club de dans în imponderabilitate de pe planeta Neonoir din Sectorul Șaisprezece. Ogden Morrow scrisese personal codul locului cu decenii în urmă și continua să fie unicul lui proprietar. Până atunci nu vizitasem niciodată Globe. Nu eram mare amator de dans și nici de socializare cu über-papagalii debutanți care doreau să devină gunteri și despre care se știa că frecventau localul. Petrecerea aniversară a lui Og era totuși un eveniment special, astfel încât clientela obișnuită nu avea acces în seara asta. Clubul avea să fie ticsit doar de celebrități: staruri de cinema, muzicieni și cel puțin doi membri ai celor Cinci Barosani.

Am petrecut mai bine de o oră, modificând părul avatarului meu și încercând diverse skinuri pe care să le port în club. Până la urmă m-am oprit la o ținută clasică pentru anii 1980: un costum gri-deschis, exact precum cel purtat de Peter Weller în *Buckaroo Banzai*, complet cu papion roșu și o pereche de adidași albi vintage. Mi-am încărcat de asemenea inventarul cu cea mai bună armură corporală și o mulțime de arme. Unul dintre motivele pentru care Globe era un club atât de exclusivist și la modă era poziția lui într-o zonă PvP în care funcționau atât tehnologia, cât și magia. De aceea era foarte periculos să mergi acolo. Mai ales pentru un gunter faimos ca mine.

În SISAO existau sute de lumi cu tema ciberpunk, însă Neonoir era una dintre cele mai mari și mai vechi. Văzută de pe orbită, planeta semăna cu o bilă strălucitoare din onix, acoperită cu rețele fine, suprapuse, de lumini pulsatorii. Pe Neonoir era întotdeauna noapte, iar suprafața planetei era un păienjeniș continuu de orașe interconectate, ticsite de zgârie-nori imposibil

de mari. Cerul ei era un flux constant de vehicule zburătoare, care goneau printre turnuri și deasupra străzilor de dedesubt, pe care furnicau PNP-uri în haine din piele și avataruri cu ochelari de soare cu lentile-oglinzi, care afișau armament de înaltă tehnologie și implanturi subcutanate și schimbau replici desprinse direct din *Neuromantul.*

Distracted Globe se găsea în emisfera vestică, la intersecția dintre Boulevard și Avenue, două artere puternic iluminate, care ocoleau complet planeta în lungul Ecuatorului și al primului său meridian. Clubul în sine era o sferă masivă din albastru-cobalt cu diametrul de trei kilometri, care plutea la treizeci de metri deasupra solului. O scară din cristal ducea la unica intrare a clubului, o deschidere circulară în partea inferioară a sferei.

Mi-am făcut o intrare spectaculoasă, când am sosit în DeLoreanul meu zburător, pe care-l obținusem prin terminarea unui quest *Înapoi în viitor* pe planeta Zemeckis. DeLoreanul era dotat cu un condensator de flux (nefuncțional), însă eu efectuasem câteva modificări ale dotărilor și aspectului său. În primul rând instalasem în bord un computer cu inteligență artificială care purta numele KITT (cumpărat la o licitație online), alături de un scaner roșu asortat *K.I.T.T.* imediat deasupra radiatorului DeLoreanului. Montasem de asemenea un superpropulsor de oscilații, care-i permitea mașinii să treacă prin materie solidă. În cele din urmă, pentru a completa tema supervehiculului meu din anii 1980, lipisem câte un logo *Ghostbusters* pe fiecare dintre ușile rabatabile ale DeLoreanului și adăugasem plăcuțe de înmatriculare personalizate ECTO-88.

Îl aveam de numai câteva săptămâni, însă DeLoreanul care putea călători în timp era în stare de K.I.T.T.-uri și trecea prin materie solidă devenise deja marca avatarului meu.

Știam că a-mi lăsa vehiculul favorit într-o parcare PvP ar fi însemnat o invitație deschisă pentru ca idioții să-ncerce să-l fure. DeLoreanul avea câteva sisteme antifurt, iar sistemul de pornire avea o capcană în stilul Max Rockatansky, astfel încât dacă orice alt avatar ar fi încercat să pornească motorul, incinta cu plutoniu ar fi detonat într-o mini-explozie termonucleară. Însă protecția mașinii mele n-avea să reprezinte o problemă pe Neonoir. Imediat după ce am coborât din DeLorean, i-am aplicat o vrajă de Micșorare, reducându-l instantaneu la mărimea unei

mașinuțe Matchbox. După aceea l-am băgat în buzunar. Zonele magice au avantajele lor.

Mii de avataruri se înghesuiau înapoia câmpurilor de forță deghizate în funii din catifea, care-i țineau la depărtare pe cei fără invitații. În timp ce mergeam spre intrare, mulțimea m-a bombardat cu un vălmășag de insulte, cereri pentru autografe, amenințări cu moartea și declarații lacrimogene de iubire eternă. Aveam scutul corporal activat, totuși, în mod surprinzător, nimeni n-a tras către mine. I-am arătat ușierului ciborg invitația, apoi am suit scara lungă din cristal spre club.

Pătrunderea în Distracted Globe era destul de bulversantă. Interiorul sferei gigantice era complet cav, iar suprafața interioară curbată slujea ca bar și zonă de lounge. În clipa când treceai prin ușă, legile gravitației se schimbau. Indiferent încotro ai fi mers, tălpile avatarului tău aderau permanent la interiorul sferei, astfel că puteai merge în linie dreaptă, până sus în „vârful” clubului, după care să cobori pe partea opusă, ajungând exact în locul din care plecaseși. Uriașul spațiu deschis din centrul sferei era „ringul de dans” în imponderabilitate al clubului. Ajungeai acolo, sărind pur și simplu în sus, la fel cum decola Superman, după care înotai prin aer în „zona groove” sferică de gravitație zero.

După ce am intrat, am privit în sus – sau în direcția care era „sus” pentru mine – și am examinat îndelung locul. Era realmente ticsit. Sutele de avataruri păreau niște furnici care mișunau în interiorul unui balon gigantic. Altele se aflau deja pe ring – rotindu-se, zburând, răsucindu-se și rostogolindu-se în ritmul muzicii, care bubuia din difuzoare sferice plutitoare ce se deplasau lent prin club.

În mijlocul dansatorilor, în centrul geometric al clubului, era suspendată o bulă mare și transparentă: „cabina” DJ-ului, înconjurat de platane, mixere, deckuri și cadrane. În clipa de față acolo era DJ-ul de deschidere, R2-D2, care lucra din greu, folosindu-și diversele membre robotice pentru a acționa platanele. Am recunoscut sound-ul: remixul din 1988 al lui „Blue Monday” de New Order, cu o mulțime de sample-uri de sunete droide din *Star Wars.*

Pe când mergeam spre barul cel mai apropiat, toate avatarurile pe lângă care am trecut s-au oprit să se holbeze la

mine și să mă arate. Nu le-am băgat prea mult în seamă, fiindcă eram ocupat să baleiez interiorul clubului, căutând-o pe Art3mis.

Am ajuns la bar, am comandat un Pan-Galactic Gargle Blaster de la barmanița klingoniană și am dat peste cap jumătate. După aceea am surâs larg când R2 a început alt clasic din anii 1980.

— „Union of the Snake”, am recitat din reflex. Duran Duran. O mie nouă sute optzeci și trei.

— Nu-i rău, asule, a rostit un glas familiar, vorbind destul de tare ca să se facă auzit peste muzică.

M-am întors și am văzut-o pe Art3mis înapoia mea. Purta ținută de seară: o rochie albastru-metalic care părea aplicată cu sprayul direct pe corp. Părul negru al avatarului fusese coafat în stil paj, care-i încadra perfect fața superbă. Arăta devastator.

— Glenmorangie, a strigat ea spre barmaniță. Cu gheață.

Am zâmbit în barbă. Băutura favorită a lui Connor MacLeod. Dumnezeule, ce-o mai iubeam pe fata asta!

Ea mi-a făcut cu ochiul când i-a sosit băutura, apoi și-a atins paharul de al meu și l-a dat complet peste cap. În jurul nostru, discuțiile dintre avataruri și-au sporit volumul. Vestea că Parzival și Art3mis se aflau *aici* și flecăreau între ei la bar se răspândea deja prin tot clubul.

Art3mis a ridicat ochii spre ringul de dans, apoi m-a privit.

— Ia zi, Percy, a rostit ea, ai chef de-o demonstrație?

Am făcut o grimasă.

— Nu, dacă-mi mai spui „Percy”.

Ea a râs. Tocmai atunci cântecul s-a terminat și clubul a amuțit. Toți ochii s-au întors către cabina DJ-ului, unde R2-D2 se dizolva într-o jerbă de scântei, precum o „teleportare” într-un episod din serialul *Star Trek* original. S-au auzit apoi ovații generale, când în interiorul cabinei s-a materializat un avatar familiar, cu părul sur, care a ridicat brațele deasupra platanelor. Era Og.

Sute de ferestre videofeed s-au ivit în aer, în tot clubul. Toate arătau un prim-plan live al lui Og, astfel încât avatarul îi putea fi văzut clar. Bătrânul vrăjitor purta blugi baggy, sandale și un tricou decolorat *Star Trek*: *Generația următoare.* A fluturat din braț spre invitați, apoi și-a lansat prima melodie, un remix dance al lui „Rebel Yell” de Billy Idol.

Strigăte de încântare au răsunat pe ringul de dans.

— Îmi place *mult* cântecul ăsta! a țipat Art3mis.

Ochii ei s-au întors către ring. Am privit-o, nesigur.

— Care-i duma? a întrebat ea cu simpatie prefăcută. Băiatu' nu poate dansa?

A intrat brusc în ritm, legănând din cap și rotindu-și șoldurile. Apoi s-a împins cu ambele picioare în podea și a plutit în sus, către zona groove. M-am uitat după ea, încremenit pentru moment, adunându-mi curajul.

— Bine, am șoptit în barbă. Ce dracu'…

Am îndoit genunchii și m-am propulsat din podea. Avatarul meu s-a desprins și a pornit după Art3mis. Avatarurile aflate deja pe ringul de dans s-au tras în lături, pentru a ne face loc, aidoma unui tunel care ducea spre centru. Îl puteam zări pe Og plutind în bula lui, la distanță mică deasupra noastră. Se învârtea în toate părțile ca un titrez, remixând cântecul din mers și modificând simultan vortexul gravitațional al ringului, astfel că, de fapt, rotea clubul însuși ca pe un disc vinil vechi.

Art3mis mi-a făcut cu ochiul, după care picioarele i s-au topit și contopit, transformându-se în coada unei sirene. A lovit o dată din coada cea nouă și a țâșnit înaintea mea, cu corpul unduindu-se și zvâcnind în cadența de mitralieră, când înota prin aer. După aceea s-a răsucit, ca să revină cu fața la mine, suspendată și plutind, surâzând și întinzând brațul, chemându-mă să mă alătur ei. Părul îi plutea ca un halo în jurul capului, ca și cum ar fi fost sub apă.

Am ajuns la ea și m-a prins de mână. În clipa aceea coada de sirenă i-a dispărut și i-au reapărut picioarele, care se roteau și forfecau în ritmul muzicii.

Deoarece nu mai aveam curaj să mă încred în instinct, am încărcat un software de dans sofisticat pentru avataruri numit Travoltra, pe care-l descărcasem și testasem mai devreme în cursul serii. Programul a preluat controlul mișcărilor lui Parzival, sincronizându-le cu muzica și cele patru membre ale mele sau fost transformate în sinusoide ondulatorii. Cât ai clipi din ochi am devenit un dansator nebun.

Ochii lui Art3mis s-au luminat de surprindere și încântare, după care a început să-mi oglindească mișcările, astfel încât orbitam unul în jurul celuilalt ca niște electroni accelerați. Apoi Art3mis a început să se metamorfozeze.

Avatarul ei și-a pierdut forma omenească și s-a dizolvat într-un ghem amorf și pulsatil, care-și schimba mărimea și culoarea

în ritmul muzicii. Am selectat opțiunea *oglindire partener* din software-ul de dans și am început să fac la fel. Membrele și trunchiul avatarului meu au început să curgă și să se rotească precum firele vatei de zahăr, cuprinzând-o pe Art3mis, în timp ce configurații stranii de culori îmi alternau mișcător pe piele. Semănam cu Plastic Man, dacă ar fi băgat LSD la greu. Apoi toți de pe ring au început de asemenea să se metamorfozeze, topindu-se în fâșii prismatice de lumină. În scurt timp centrul clubului a părut o *lava lamp* de pe altă lume.

Melodia s-a terminat, iar Og a făcut o plecăciune, după care a lansat un cântec lent. „Time After Time” a lui Cyndi Lauper. În jurul nostru avatarurile au început să formeze perechi.

M-am plecat curtenitor în fața lui Art3mis și am întins mâna. Ea a zâmbit și mi-a prins-o. Am tras-o aproape de mine și am început să plutim împreună. Og a aplicat gravitației ringului o mișcare de rotație în sensul invers acelor de ceasornic, astfel că toate avatarurile noastre orbitau lent în jurul invizibilei axe centrale a clubului, precum fire de praf în interiorul unui glob cu zăpadă.

Iar apoi, înainte de a mă putea opri, cuvintele au ieșit singure.

— Te iubesc, Arty.

Ea n-a răspuns pe loc. M-a privit doar, șocată, în timp ce avatarurile noastre au continuat să se rotească unul în jurul celuilalt pe autopilot. După aceea a comutat pe un canal voce privat, pentru ca nimeni să nu ne poată auzi conversația.

— Tu nu mă iubești pe mine, Z, a rostit ea. Tu nici măcar nu mă cunoști.

— Ba da, am insistat. Te cunosc mai bine decât am cunoscut pe cineva în toată viața mea.

— Tu cunoști doar ceea ce am vrut eu să cunoști. Tu vezi doar ceea ce vreau eu să vezi. Și-a pus o mână pe piept: Wade, ăsta nu-i adevăratul meu corp. Și nici adevăratul meu chip.

— Nu-mi pasă! Sunt îndrăgostit de mintea ta… de persoana care ești tu. Puțin îmi pasă de ambalaj.

— Astea-s doar vorbe, a zis ea. Glasul îi era însă nesigur. Crede-mă. Dacă m-ai vedea vreodată în carne și oase, ai fi dezgustat.

— De ce spui mereu chestia asta?

— Pentru că sunt hidos de diformă. Sau sunt paraplegică. Sau de fapt am șaizeci și trei de ani. Alege ce-ți place.

— Nu mi-ar păsa nici chiar dacă ai fi toate astea trei laolaltă. Spune-mi unde să ne întâlnim și-o să ți-o demonstrez. O să sui imediat în avion și-o să vin oriunde te-ai afla. Știi bine c-aș face-o.

Ea a clătinat din cap.

— Z, tu nu trăiești în lumea reală. Din câte mi-ai spus, nici nu cred c-ai trăit vreodată. Ești la fel ca mine. Trăiești în interiorul acestei iluzii. A arătat decorul virtual din jurul nostru: Este imposibil să știi ce-nseamnă iubirea adevărată.

— Să nu spui asta!

Eram pe punctul de a izbucni în lacrimi și nu mă sinchiseam să mă ascund de Art3mis.

— Asta-i din cauza că ți-am spus că n-am avut niciodată o prietenă reală? Și că sunt virgin? Pentru că…

— Bineînțeles că nu, a replicat ea. Nu-i vorba despre așa ceva. *Câtuși de puțin.*

— Atunci despre *ce* este vorba? Spune-mi. Te rog!

— Este vorba despre Vânătoare. O știi foarte bine. Amândoi ne-am neglijat căutările pentru ca să petrecem timpul unul cu celălalt. În clipa de față ar fi trebuit să ne concentrăm asupra găsirii Cheii de Jad. Poți pune prinsoare că asta fac Sorrento și Sixerii. Și toți ceilalți.

— Mai dă-o dracului de competiție! am strigat eu. Și de ou! N-ai auzit ce ți-am zis? *Te iubesc*! *Și vreau să fiu cu tine. Mai mult decât orice altceva.*

Ea s-a mulțumit să mă privească. Mai exact, avatarul ei a privit inexpresiv avatarul meu. După aceea a rostit:

— Îmi pare rău, Z. Este numai vina mea. Am lăsat lucrurile să meargă prea departe. Trebuie să-nceteze.

— Ce vrei să spui? Ce să-nceteze?

— Cred că amândoi ar trebui să facem o pauză. Să încetăm să mai petrecem așa mult timp împreună.

Am simțit ca și cum cineva îmi trăsese un pumn în beregată.

— Te desparți de mine?

— Nu, Z, a spuse ea apăsat. *Nu* mă despart de tine. Așa ceva ar fi imposibil, fiindcă noi *nu suntem împreună.* În glasul ei a apărut brusc venin. *Nici măcar nu ne-am întâlnit*!

— Și-atunci… o să… n-o să mai vorbești cu mine?

— Da. Cred că asta ar fi cel mai bine.

— Cât timp?

— Până la terminarea Vânătorii.

— Arty, dar... Asta ar putea dura ani și ani.

— Îmi dau seama. Și-mi pare rău. Dar așa trebuie să fie.

— Așadar câștigarea banilor este pentru tine mai importantă decât persoana mea?

— Nu-i vorba despre bani în sine. Este vorba despre ce aș putea eu face cu ei.

— Așa-i. Să salvezi lumea. Ești dată dracului de nobilă.

— Nu fi lăbar, a replicat ea. Am căutat oul de peste cinci ani. La fel ca tine. Acum suntem mai aproape ca niciodată de găsirea lui. Nu pot să dau pur și simplu cu piciorul șansei ăsteia.

— Nici nu ți-am cerut așa ceva.

— Ba da. Chiar dacă nu-ți dai seama.

Cântecul lui Cyndi Lauper s-a terminat și Og a lansat altă piesă de dans – „James Brown Is Dead” al celor de la L.A. Style. Clubul a izbucnit în aplauze.

Simțeam de parcă pieptul mi-ar fi fost străpuns de un țăruș mare din lemn.

Art3mis era pe punctul să mai spună ceva – probabil să-și ia „la revedere” –, când am auzit un bubuit asurzitor chiar deasupra noastră. La început am crezut că era Og, care băga în forță altă melodie de dans. Apoi însă am ridicat ochii și am văzut bucățile mari de sfărâmături care se rostogoleau cu viteză pe ring, în vreme ce avatarurile se împrăștiau în toate părțile ca să se ferească. O gaură uriașă tocmai fusese detonată în plafonul clubului, în apropiere de partea de sus a globului. Iar pe acolo se revărsa acum o armată de Sixeri, care pătrundeau cu aparate de zbor personale, trăgând cu pistoale blaster.

S-a declanșat haos total. Jumătate din avatarurile din club s-au îndreptat spre ieșire, iar restul au scos arme ori au început să azvârle vrăji, trăgând cu salve laser, gloanțe și globuri de foc spre Sixerii invadatori. Aceștia erau mai bine de o sută, toți înarmați până-n dinți.

Nu-mi venea să cred ceea ce vedeam. De ce ar fi fost Sixerii atât de idioți încât să atace un loc plin de gunteri de niveluri înalte, pe propriul lor teren? De acord, puteau să-i omoare pe câțiva dintre noi, dar aveau să-și piardă multe sau poate chiar toate avatarurile. Și pentru ce?

Apoi mi-am dat seama că majoritatea focurilor Sixerilor păreau să se îndrepte spre mine și Art3mis. Veniseră pentru a ne asasina pe noi.

Știrea prezenței noastre aici ajunsese în mod clar în newsfeeduri. Iar când aflase că primii doi gunteri din Clasament se găseau într-o zonă PvP neprotejată de vreun scut, Sorrento decisese probabil că reprezentam o țintă prea atractivă pentru a fi ignorată. Sixerii aveau ocazia să-și lichideze printr-o singură acțiune doi dintre concurenții cei mai importanți. Pentru așa ceva merita să-și sacrifice o sută de avataruri de nivelul cel mai ridicat.

Știam că prezența lor se datora exclusiv nesăbuinței mele și m-am blestemat pentru imprudență. Apoi mi-am scos blasterele și am început să trag în grupul de Sixeri cel mai apropiat, străduindu-mă în același timp să mă feresc de focurile lor. Am privit spre Art3mis la timp ca s-o văd incinerând o duzină de Sixeri în numai cinci secunde, utilizând globuri de plasmă albastră pe care le lansa din palme, ignorând în același timp fluxul permanent de salve laser și proiectile magice care ricoșau din scutul ei transparent. Și eu eram supus unui foc susținut, iar scutul meu corporal făcea deocamdată față, dar asta n-avea să mai dureze mult. Avertismente de descărcare a câmpului de forță îmi pâlpâiau deja pe display și contorul de hit points începuse să scadă vertiginos.

În câteva secunde situația escaladase la nivelul celei mai mari bătălii la care asistasem vreodată. Și părea deja clar că Art3mis și cu mine urma să facem parte din tabăra învinsă.

Am observat că muzica tot nu se oprise.

Am ridicat ochii spre cabina DJ-ului la timp s-o văd deschizându-se, pentru ca dinăuntru să apară Măreţul și Puternicul Og. Părea cu adevărat foarte, foarte iritat.

— Lăbarilor, voi credeți că puteți strica petrecerea *mea* aniversară? a răcnit el.

Avatarul lui continua să poarte microfonul asupra sa, așa încât cuvintele i-au bubuit prin rețeaua de difuzoare din club, reverberând precum vocea lui Dumnezeu. Meleul a părut să încremenească pentru o fracțiune de secundă și toți ochii s-au întors către Og, care plutea acum în centrul ringului de dans. El și-a întins brațele și s-a răsucit către invazia de Sixeri.

Câte o duzină de țepușe de fulgere roșii au irupt din fiecare deget al lui, radiind în toate direcțiile. Fiecare țepușă a lovit câte un avatar Sixer în piept, arcuind însă peste toți ceilalți invitați, fără să-l atingă pe vreunul.

Într-o milisecundă, toți Sixerii din club au fost complet vaporizați. Avatarurile lor înghețau și străluceau roșu-aprins pentru câteva clipe, apoi piereau pur și simplu.

Am rămas cu gura căscată. Fusese cea mai incredibilă etalare de putere a unui avatar pe care o văzusem vreodată.

— Nimeni nu dă buzna neinvitat la mine! a răcnit Og și glasul i-a răsunat prin clubul amuțit.

Avatarurile supraviețuitoare (cele care nu fugiseră îngrozite din club sau care nu fuseseră ucise în scurta bătălie) au ovaționat victorios. Og a revenit în cabina DJ-ului, care s-a închis în jurul lui ca un cocon transparent.

— Să reluăm petrecerea, da? a strigat el și a pus acul pe un remix tehno al lui „Atomic” al trupei Blondie.

După câteva secunde de absorbire a șocului, toți au reînceput să danseze.

Am privit în jur după Art3mis, însă părea să fi dispărut. După aceea i-am zărit avatarul ieșit prin spărtura creată de atacul Sixerilor. S-a oprit și a staționat o clipă în exteriorul sferei, atât doar cât să se uite la mine.

0019

Computerul m-a trezit imediat înainte de apusul soarelui și mi-am început ritualul zilnic.

— Sunt treaz! am urlat către beznă.

În săptămânile după ce mă părăsise Art3mis, îmi fusese foarte greu să mă scol diminețile. De aceea dezactivasem temporizarea snooze și instruisem computerul să difuzeze la volum maxim „Wake Me Up Before You Go-Go” al celor de la Wham! Detestam cântecul acela cu fiecare părticică din corpul meu și nu-l puteam opri decât coborând din pat. Nu era modul cel mai plăcut prin care să-mi încep ziua, dar mă punea în mișcare.

Cântecul a încetat, iar fotoliul meu haptic s-a remodelat și reorientat, transformând configurația de pat în cea de scaun și ridicându-mă în capul oaselor. Computerul a început să crească treptat intensitatea luminoasă, îngăduind ochilor mei timp de adaptare. Nicio lumină din exterior nu pătrundea vreodată în garsonieră. Fereastra unică oferise cândva panorama lui Columbus văzută de la înălțime, dar o vopsisem complet în negru cu sprayul la numai câteva zile după mutare. Decisesem că tot ce se afla dincolo de fereastră reprezenta o distragere de la căutarea mea, așa că n-aveam nevoie să irosesc timpul privind afară. Nu doream nici *să aud* lumea din exterior, însă nu reușisem să îmbunătățesc izolarea fonică deja existentă a garsonierei. Ca atare, eram nevoit să accept zgomotele înăbușite ale vântului și ploii, ca și ale traficului stradal și aerian. Până și ele puteau constitui o distragere. Uneori intram într-un fel de transă și stăteam cu ochii închiși, fără să sesizez trecerea timpului, ascultând zgomotele lumii dinafara camerei mele.

Din motive de securitate și confort, întreprinsesem alte câteva modificări în garsonieră. În primul rând, înlocuisem ușa firavă cu o WarDoor blindată și etanșă, cu sas vidat. Când aveam nevoie de ceva – mâncare, hârtie igienică, echipamente noi –, comandam online și-mi era adus până la ușă. Livrările decurgeau astfel: În primul rând, scanerul de pe coridor verifica identitatea aducătorului și computerul meu confirma dacă într-adevăr comandasem obiectul adus. După aceea ușa exterioară se autodebloca și se deschidea, glisând, dezvăluind un sas pneumatic din oțel ranforsat de mărimea unei cabine de duș. Curierul introducea pachetul, pizza sau orice altceva în interiorul sasului și se retrăgea. Ușa exterioară șuiera, închizându-se și autoblocându-se, iar pachetul era scanat, trecut prin raze X și examinat în alte nu-știu-câte feluri. Conținutul lui era verificat și se expedia confirmarea livrării. Apoi eu descuiam și deschideam ușa interioară și primeam bunurile. Capitalismul avea să mai înainteze nițel și fără ca eu să fiu silit să interacționez în carne și oase cu altă ființă omenească. Ceea ce era exact așa cum preferam să fie, mulțumesc tare mult!

Camera în sine nu oferea cine știe ce decor, iar asta era perfect, fiindcă petreceam cât mai puțin timp posibil uitându-mă la ea. În esență era un cub cu latura de zece metri. Într-un perete erau înglobate dușul modular și toaleta, vizavi de

chicineta ergonomică. Nu folosisem chicineta niciodată pentru a găti realmente ceva. Toate mesele mele soseau sub formă semicongelată sau prin catering. Brownies la microunde fuseseră unica mea încercare gastronomică.

Restul camerei era dominat de echipamentul imersiv SISAO. Investeam în el toți banii disponibili. Pe piață apăreau permanent componente mai noi, mai rapide sau mai flexibile, așa încât cheltuiam constant sume mari din venitul meu pentru modernizări.

Perla coroanei era, bineînțeles, consola SISAO personalizată. Computerul prin intermediul căruia lumea mea căpăta viață. Îl construisem personal, piesă cu piesă, în interiorul unei carcase sferice Odinware modificate, negru-oglindă. Avea un procesor overclocked nou al cărui timp de ciclu era la granița precogniției. Iar hard diskul interior avea suficient spațiu de stocare ca să conțină trei cópii digitale a Tot Ce Există.

Petreceam majoritatea timpului în scaunul haptic Shaptic Technologies HC5000, complet ajustabil. Era suspendat prin două brațe robot articulate, ancorate de pereții și plafonul garsonierei. Brațele acestea puteau roti scaunul după toate cele patru axe, astfel că, atunci când eram legat în el, putea să se dea peste cap, să se învârtă ori să-mi legene corpul pentru a crea senzația căderii, zborului sau pilotării unei rachete cu propulsie nucleară care gonea cu Mach 2 printr-un canion de pe al patrulea satelit al lui Altair VI.

Scaunul acționa în conjuncție cu Shaptic Bootsuit, un costum integral de feedback haptic, care îmi acoperea toată suprafața corpului de la gât în jos și avea deschideri discrete, ca să mă pot ușura fără să-l scot de pe mine. Exteriorul îi era acoperit cu un exoschelet complex, o rețea de tendoane și articulații artificiale, care îmi puteau simți și inhiba mișcările. În interiorul lui era încorporată o rețea ca un păienjeniș de elemente de acționare miniaturale, care intrau în contact cu epiderma mea la fiecare câțiva centimetri și puteau fi activate în grupuri mici sau mari în scopul simulării tactile – pentru a-mi face pielea să simtă lucruri ce nu existau. Puteau simula convingător senzația unei bătăi pe umăr, o lovitură în tibie sau un glonț în piept. (Software de protecție încorporat împiedica echipamentul să-mi cauzeze vătămări reale, așa că impactul simulat al unui glonț se simțea mai degrabă ca un pumn primit în joacă.) În unitatea de curățire

MoshWash din colțul camerei aveam un costum absolut identic, de rezervă. Cele două costume haptice formau toată garderoba mea. Vechile mele haine de stradă colectau praf în fundul dulapului.

Pe mâini purtam o pereche de mănuși haptice superavansate Okagami IdleHands. Zone tactile speciale pentru feedback acopereau ambele palme, permițându-le să creeze iluzia că atingeam obiecte și suprafețe inexistente în realitate.

Vizorul meu era un Dinatro RLR-7800 WreckSpex nou-nouț, dotat cu cel mai bun display retinal virtual existent. Îmi proiecta SISAO direct pe retine, la cea mai înaltă rată de cadre și rezoluție perceptibilă a ochiului omenesc. RLR-7800 nu era un prototip încă disponibil plebeilor, însă eu aveam un contract de reprezentare cu Dinatro, astfel că-mi trimiteau gratuit echipamentele lor (livrate printr-o succesiune de servicii de re-expediere, pe care-l utilizam pentru a-mi păstra anonimatul).

Sistemul audio AboundSound consta dintr-o matrice de difuzoare ultrasubțiri montate pe pereții, plafonul și podeaua garsonierei, care oferea reproducere sonoră spațială perfectă pe 360 de grade, grație căreia puteam auzi și căderea unui ac pe o pernă. Iar subwooferul Mjolnur era îndeajuns de puternic pentru a simți vibrația în măsele.

Turnul olfactiv Olfatrix din colț era capabil să genereze peste două mii de mirosuri diferite. O grădină de trandafiri, briza sărată a oceanului, cordită arzând – turnul le putea recrea convingător pe toate. Juca în același timp rolul de aparat de aer condiționat/purificator de putere industrială și pentru asta îl utilizam în primul rând. Multor glumeți le plăcea să programeze duhori realmente oribile în simulările lor, doar ca să-i dea peste cap pe cei care foloseau turnuri olfactive, așa că de obicei îl lăsam dezactivat, cu excepția cazului când mă aflam într-o parte din SISAO unde credeam că mi-ar putea fi utilă discernerea mirosurilor.

Pe podea, imediat sub fotoliul meu haptic suspendat, se afla banda rulantă omnidirecțională Okagami Runaround. („Oriunde v-ați duce, sunteți acolo!” suna sloganul producătorului.) Banda rulantă avea doi metri pătrați și era groasă de șase centimetri. Când era activată, puteam să alerg cu viteză maximă în orice direcție, fără să ajung niciodată la marginea platformei. Banda percepea schimbările de direcție și suprafața ei rulantă își

modifica de asemenea direcția, în corespondență, menținându-mi corpul lângă centrul platformei. Modelul acesta era echipat cu elevatoare încorporate și o suprafață amorfă, astfel că putea simula mersul pe pante și trepte.

Dacă doreai întâlniri mai „intime” în SISAO, puteai achiziționa o PHAC (păpușă haptică anatomic corectă). PHAC-urile aveau modele masculine, feminine și sex dual, disponibile cu o gamă largă de opțiuni. Piele latex realistă. Endoschelete acționate de servomotoare. Musculatură simulată. La care se alăturau toate apendicele și orificiile pe care și le-ar fi imaginat cineva.

Împins de curiozitate, singurătate și hormonii clocotitori ai adolescenței, achiziționasem o PHAC de performanțe medii, Shaptic ÜberBetty, la câteva săptămâni după ce Art3mis încetase să mai vorbească cu mine. După ce petrecusem câteva zile foarte neproductive în interiorul unei simulări autonome de bordel numit Pleasuredome, renunțasem la păpușă, în urma unei combinații de rușine și instinct de supraviețuire. Irosisem mii de credite, pierdusem o săptămână de lucru și eram pe punctul de a-mi abandona complet căutarea oului, când am înțeles în mod deprimant că sexul virtual, indiferent cât de realist, nu era decât masturbare asistată de computer. La sfârșitul zilei, eram tot virgin și tot singur într-o cameră întunecată, regulând un robot lubrifiat. Așa că am scăpat de PHAC și am revenit la manivela clasică.

Nu simțeam niciun fel de rușine vizavi de masturbare. Mulțumită *Almanahului lui Anorak,* o consideram acum o funcție corporală normală, la fel de necesară și naturală ca dormitul sau hrănitul.

> *AA 241:87 – Aș susține că masturbarea este cea mai importantă adaptare a animalului om. Însăși piatra de boltă a civilizației noastre tehnologice. Mâinile noastre au evoluat pentru a ține scule, perfect – inclusiv propria noastră sculă. Filosofii, inventatorii și savanții sunt de obicei un soi de* geek, *iar aceștia au mai multe dificultăți decât oricine în a întreține relații sexuale. Fără supapa de eliberare sexuală încorporată pe care o asigură masturbarea, este îndoielnic că primii oameni ar fi stăpânit vreodată secretele focului sau că ar fi descoperit roata. Și puteți pune prinsoare că*

Galileo, Newton și Einstein nu și-ar fi făcut niciodată descoperirile dacă n-ar fi fost mai întâi în stare să-și limpezească mințile după ce o luaseră în mână (*sau „zburaseră câțiva protoni din bătrânul atom de hidrogen*”). *Același lucru este valabil și pentru Marie Curie. Puteți fi siguri că înainte să fi descoperit rodiul, ea a descoperit bobița din păstaie.*

Nu era una dintre teoriile cele mai populare ale lui Halliday, dar mie îmi plăcea.

Pe când mă îndreptam târșâit spre toaletă, s-a activat un monitor mare, extraplat, montat pe perete, pe care s-a ivit chipul surâzător al lui Max, software-ul agent de sistem. Îl programasem să apară la câteva minute după ce aprindeam lumina, ca să pot fi cât de cât treaz înainte ca el să sară cu gura pe mine.

— B-b-bună dimineața, Wade! s-a bâlbâit vesel Max. S-s-soarele răsare!

Rularea software-ului agent de sistem aducea oarecum cu existența unui secretar personal virtual – care funcționa în același timp ca interfață cu computerul activată vocal. Software-ul agent de sistem era extrem de configurabil și existau sute de personalități pre-programate dintre care să alegi. Eu îl programasem pe al meu să arate, să vorbească și să se comporte ca Max Headroom, vedeta (aparent) generată de computer a unui talk-show de la sfârșitul anilor 1980, al unui serial TV ciberpunk inovator și a unei serii de reclame la Coca-Cola.

— Bună dimineața, Max! i-am răspuns amețit.

— Cred că vrei să spui, *bună seara,* Rumpelstiltskin. Este ora 19:18, S-S-S-SISAO Standard Time, miercuri, treisprezece decembrie.

Max era programat să vorbească cu un ușor bâlbâit electronic. La mijlocul anilor 1980, când fusese creat personajul Max Headroom, computerele nu erau atât de puternice pentru a crea chipuri omenești fotorealiste, așa că Max fusese întruchipat de un actor (sclipitorul Matt Frewer), care purta o grămadă de machiaj din cauciuc, care să-l facă *să pară* generat de computer. Însă varianta lui Max care-mi zâmbea acum de pe monitor era

software pur, cu cele mai bune subrutine de recunoaștere vocală și IA simulată ce puteau fi cumpărate de pe piață.

De câteva săptămâni rulam o variantă foarte personalizată a lui Max Headroom v3.4.1. Anterior, software-ul meu agent de sistem fusese modelat după actrița Erin Gray (celebră din *Buck Rogers* și *Linguri de argint*). Mă distrăgea însă prea mult, așa că trecusem pe Max. Era enervant uneori, dar în același timp mă distra. În plus reușea destul de bine să împiedice să mă simt singur.

M-am împleticit în baie ca să-mi golesc vezica, iar Max a continuat să-mi vorbească de pe un monitor mic amplasat deasupra oglinzii.

— Hopa! S-s-se pare că ai o s-s-scurgere! a exclamat el.

— Vino și tu cu niște glume noi, i-am replicat. Ai vești care ar trebui să mă intereseze?

— Cele obișnuite. Războaie, revolte, foamete. Nimic pentru tine.

— Mesaje?

A dat ochii peste cap.

— Câteva. Dar pentru a răspunde *adevăratei* tale întrebări, nu! Art3mis tot nu te-a apelat și nici nu ți-a scris, cuceritorule.

— Te-am avertizat să nu-mi mai spui așa. Practic, mă rogi să te șterg.

— Vai, vai! Zău, Wade, de când ai devenit așa s-s-sensibil?

— Max, te șterg! Vorbesc serios. Ține-o tot așa și revin la Wilma Deering. Sau o să-ncerc vocea acorporală a lui Majel Barrett.

Max a țuguiat buzele și s-a întors cu fața spre tapetul digital mișcător din spatele lui – în clipa aceea era un șablon de linii vectoriale multicolore. Așa făcea mereu. Scoaterea mea din sărite făcea parte din personalitatea lui pre-programată. De fapt îmi plăcea cumva, pentru că-mi reamintea de timpurile când ieșeam cu Aech. Și duceam realmente dorul acelor timpuri. Mult…

Am coborât privirea spre oglinda băii, dar nu mi-a plăcut ce am văzut acolo, așa că am închis ochii până am terminat de urinat. M-am întrebat (nu pentru prima dată) de ce nu vopsisem și oglinda în negru, atunci când mă ocupasem de fereastră.

Ora de după trezire era partea mai puțin favorită a zilei mele, întrucât o petreceam în lumea reală. Atunci aveam de-a face cu

acțiunile plicticoase de curățare și exersare a corpului meu fizic. Detestam partea asta din zi, fiindcă totul din ea contrazicea cealaltă viață a mea. Viața mea reală, din SISAO. Vederea garsonierei micuțe, a echipamentului imersiv sau a reflecției mele din oglindă – toate slujeau ca un memento nemilos al faptului că lumea în care-mi petreceam zilele nu era, de fapt, cea adevărată.

— Retrage scaunul! am rostit când am ieșit din baie.

Fotoliul haptic s-a aplatizat instantaneu, încă o dată, apoi s-a retras astfel încât aproape s-a contopit cu peretele, eliberând un spațiu mare și gol în centrul camerei. Mi-am pus vizorul și am încărcat Gym, o simulare autonomă.

Mă aflam acum în mijlocul unui centru de fitness mare și modern plin de echipamente pentru exerciții și greutăți, care puteau fi simulate de costumul haptic. Mi-am început suita sportivă zilnică. Flotări, abdomene, genuflexiuni, gimnastică aerobică, lucru cu halterele. Ocazional, Max striga încurajări:

— Ridică picioarele, f-f-fătălăule! S-s-să-ți simți mușchii țipând!

De obicei făceam ceva mișcare și când eram logat în SISAO, angajându-mă în lupte fizice sau alergând prin peisajul virtual pe banda mea rulantă, totuși petreceam majoritatea timpului așezat în fotoliul haptic, fără să fac aproape nimic. Aveam de asemenea obiceiul de a mânca excesiv când eram deprimat sau frustrat, adică aproape permanent. Drept urmare, începusem treptat să mă-ngraș. De la bun început nu fusesem în cea mai bună formă fizică, așa că ajunsesem destul de repede la un punct în care nu mai puteam sta confortabil în fotoliul haptic, ba nici chiar în costumul haptic XL. În scurt timp aveam să fiu nevoit să cumpăr un echipament nou, cu componente din linia Husky.

Știam că dacă nu-mi țineam greutatea sub control, probabil aveam să mor de lenevie înainte să găsesc oul. Nu puteam îngădui să se întâmple asta. De aceea luasem prompt o decizie și activasem software-ul voluntar de blocare fitness SISAO al echipamentului. Regretasem aproape imediat acțiunea respectivă.

Din clipa aceea computerul îmi monitorizase datele esențiale de sănătate și ținuse evidența exactă a numărul de calorii arse în fiecare zi. Dacă nu satisfăceam cerințele de exerciții zilnice,

sistemul mă împiedica să mă loghez la contul SISAO. Iar asta însemna că nu mai puteam să lucrez, să-mi continui căutarea sau, de fapt, să-mi trăiesc viața. După activare, blocarea fitness nu putea fi dezactivată vreme de două luni. Iar software-ul era conectat la contul meu SISAO, așa că nu puteam pur și simplu să cumpăr alt computer, ori să închiriez o cabină într-un local SISAO public. Dacă doream să mă loghez, trebuia să fac sport înainte – nu aveam altă opțiune. Asta s-a dovedit singura motivație de care aveam nevoie.

Software-ul de blocare îmi monitoriza de asemenea mesele. În fiecare zi îmi puteam selecta mâncăruri de pe un meniu presetat de alimente sănătoase, cu calorii puține. Software-ul îmi comanda online mâncarea, care-mi era livrată la ușă, și, deoarece nu părăseam niciodată garsoniera, îi era foarte simplu să țină evidența a tot ce mâneam. Dacă aș fi comandat mâncăruri suplimentare cu de la mine putere, ele creșteau numărul de exerciții pe care trebuia să le efectuez zilnic, pentru a-mi echilibra aportul suplimentar de calorii. Era un software realmente sadic.

Dar a obținut rezultate. Kilogramele au început să dispară și după câteva luni aveam o sănătate aproape perfectă. Pentru prima dată în viața mea aveam abdomenul plat și mușchi. Aveam de asemenea de două ori mai multă energie și mă îmbolnăveam mai rar. Când cele două luni au luat sfârșit și am căpătat finalmente opțiunea de a dezactiva blocarea fitness, am decis s-o păstrez. Acum efectuarea exercițiilor fizice făcea parte din ritualul meu zilnic.

După ce am terminat antrenamentul cu greutăți, am trecut pe banda rulantă.

— Încep alergarea de dimineață, i-am spus lui Max. Pista Bifrost.

Sala de gimnastică virtuală a dispărut. Stăteam acum pe o pistă de alergare semitransparentă, o panglică curbă care descria o buclă suspendată într-o nebuloasă plină de stele. Planete gigantice cu inele și sateliți multicolori erau suspendați în spațiu în jurul meu. Pista de alergare se întindea înainte, ridicându-se, coborând și ocazional descriind spirale. O barieră invizibilă mă împiedica să ies din greșeală de pe ea și să mă prăbușesc în abisul înstelat. Pista Bifrost era altă simulare

autonomă, una dintre cele câteva sute de modele de trasee pentru jogging stocate pe hard diskul consolei mele.

Am început să alerg și Max mi-a pornit lista cu cântece din anii 1980. La auzul primului cântec, am recitat rapid din memorie titlul, interpretul, albumul și anul lansării.

— „A Million Miles Away”, Plimsouls, *Everywhere at Once,* 1983.

După aceea am început să cânt, recitând versurile. Memorarea versurilor cântecelor cuvenite din anii 1980 putea să-mi salveze viața într-o bună zi.

După ce am terminat alergarea, mi-am coborât vizorul și am început să-mi scot costumul haptic. Era o operațiune ce trebuia întreprinsă cu grijă, pentru a împiedica deteriorarea componentelor costumului. Le dezlipeam încetișor și peticele contactelor scoteau pocnete slabe când le desprindeam de piele, lăsându-mi pe tot corpul cerculețe. Am dezbrăcat costumul, l-am băgat în unitatea de curățire și am pus costumul de rezervă, curat, pe podea.

Max îmi pornise deja dușul, reglând apa la temperatura care-mi plăcea. După ce am intrat în cabina plină de aburi, Max a comutat lista de cântece pentru baie. Am recunoscut acordurile de deschidere ale lui „Change” a lui John Waite. Din coloana sonoră *Nebună după tine.* Geffen Records, 1985.

Dușul funcționa cam ca vechile spălătorii de mașini. Eu stăteam pe loc și el făcea cam toată treaba, împroșcându-mă din toate direcțiile cu jeturi de apă cu săpun, după care mă clătea. Nu trebuia să mă spăl pe păr, fiindcă dușul difuza în același timp o soluție netoxică de epilare, pe care o frecam pe toată fața și corpul. Eliminam astfel necesitatea bărbieritului sau tunsului, pierderi de timp inutile. În plus pielea netedă ajută la mularea perfectă a costumului haptic. Arătam cam bizar fără sprâncene, dar mă obișnuisem cu aspectul acela.

După ce s-au oprit jeturile de clătire, au intrat în acțiune suflantele, care mi-au îndepărtat în câteva secunde umezeala de pe piele. Am intrat în bucătărie și am luat o cutie de Sludge, o băutură pentru mic dejun pe bază de proteine și vitamina D (care să contracareze lipsa razelor solare asupra organismului meu). Am înghițit-o și senzorii computerului au consemnat-o silențios, scanând codul de bare al cutiei și adunând caloriile la totalul meu zilnic. După ce am terminat și cu micul dejun, am

îmbrăcat costumul haptic curat. Acțiunea era mai puțin delicată decât dezbrăcarea, totuși dura destul timp ca s-o efectuez așa cum se cuvenea.

Am comandat apoi extinderea fotoliului haptic, după care am rămas locului o clipă și mi-am privit echipamentul imersiv. Fusesem foarte mândru de hardware-ul acesta de înaltă tehnologie, când îl cumpărasem. În ultimele luni însă, ajunsesem să-l văd drept ceea ce era: un dispozitiv complex care să-mi înșele simțurile și să-mi îngăduie să trăiesc într-o lume inexistentă. Fiecare piesă a lui era o gratie a celulei în care mă întemnițasem de bunăvoie.

Sub tuburile fluorescente reci ale garsonierei mele micuțe, adevărul nu putea fi ocolit. În viața reală, nu eram decât un sihastru antisocial. Un pustnic. Un geek palid și obsedat de cultura pop. Un introvertit suferind de agorafobie, fără prieteni adevărați, fără familie sau contacte omenești autentice. Nu eram decât alt suflet singur, trist și pierdut, care-și irosea viața într-un joc video adulat.

Dar nu în SISAO. Acolo eram marele Parzival. Gunter faimos în toată lumea și celebritate internațională. Oamenii îmi cereau autograful. Aveam un fan club. Ba chiar câteva. Eram recunoscut oriunde mergeam (dar numai când eu doream asta). Eram plătit să fac reclamă la produse. Oamenii mă admirau și încercau să mă imite. Eram invitat la petrecerile cele mai exclusiviste. Mergeam în cluburile cele mai la modă și nu trebuia niciodată să stau la coadă. Eram un simbol al culturii pop, un star al realității virtuale. Iar în cercurile gunterilor eram o legendă. Ba nu, un zeu.

M-am așezat și mi-am pus mănușile și vizorul. După ce identitatea mi-a fost verificată, în fața mea a apărut logoul Gregarious Simulation Systems, urmată de ecranul de logare.

> *Salut, Parzival*!
> *Te rog, rostește parola.*

Mi-am dres glasul și am recitat parola. Fiecare cuvânt apărea pe display, pe măsură ce-l pronunțam.

— Nimeni din lume nu obține niciodată ce-și dorește și asta-i minunat.

A urmat o pauză foarte scurtă, iar eu am suspinat fără să vreau de ușurare când SISAO s-a ivit în jurul meu.

0020

Avatarul mi s-a materializat lent în fața consolei din centrul de comandă al fortăreței mele, același loc în care stătusem în noaptea trecută, angajat în ritualul de privire fixă a Catrenului până când lunecam în somn și sistemul mă deloga. Trecuseră aproape șase luni de când priveam blestemăția și tot nu izbutisem s-o descifrez. Nimeni nu izbutise. Existau desigur o mulțime de teorii, dar Cheia de Jad continua să rămână negăsită, iar scorurile din vârful Clasamentului continuau să rămână neschimbate.

Centrul meu de comandă se găsea sub un dom blindat înglobat în suprafața stâncoasă a propriului meu asteroid privat. De aici aveam o panoramă perfectă pe 360 de grade a peisajului înconjurător presărat de cratere, care se întindea până la orizont în toate direcțiile. Restul fortăreței era săpată în adânc, într-un complex subteran vast care ajungea până la nucleul asteroidului. Eu personal scrisesem tot codul ei, la scurt timp după ce mă mutasem în Columbus. Avatarul meu avea nevoie de un adăpost sigur și nu doream vecini, așa încât cumpărasem planetoidul cel mai ieftin pe care-l putusem găsi – asteroidul acest mic și sterp din Sectorul Paisprezece. Era identificat ca S14A316, dar eu îl botezasem Falco, după starul austriac de muzică rap. (Nu eram fan Falco, dar mi se părea un nume cool.)

Falco avea suprafața de numai câțiva kilometri pătrați, totuși mă costase destul. Meritase însă fiecare bănuț. Când ai propria ta lume, poți construi pe ea orice îți dorești. Și nimeni n-o putea vizita dacă nu avea acceptul meu, pe care nu-l acordasem nimănui. Fortăreața mea era casa mea din interiorul lui SISAO. Sanctuarul avatarului meu. Era unicul loc din toată simularea unde mă găseam cu adevărat în siguranță.

Imediat după încheierea secvenței de logare, pe display mi-a apărut o fereastră care m-a informat că azi era ziua alegerilor, întrucât împlinisem optsprezece ani, puteam vota, atât în alegerile pentru SISAO, cât și în cele pentru oficialitățile

guvernamentale americane. Nu mă oboseam s-o fac pentru cele din urmă, deoarece nu vedeam rostul. Țara cândva măreață în care mă născusem semăna acum numai prin nume cu ceea ce fusese cândva. Nu conta cine se găsea la conducere. Oamenii aceia rearanjau șezlongurile de pe puntea *Titanicului* și toți o știau. În plus, acum, când toți puteau să voteze de acasă prin intermediul lui SISAO, singurii care puteau fi aleși erau starurile de cinema, personalitățile de reality TV sau teleevangheliștii radicali.

Pe de altă parte, mi-am făcut timp să votez la alegerile din SISAO, întrucât rezultatul lor mă afecta direct. Procesul de votare nu mi-a luat mai mult de câteva minute, întrucât eram deja familiarizat cu tot ce trecuse GSS-ul pe lista de propuneri. Era de asemenea momentul pentru alegerea președintelui și vicepreședintelui Consiliului Utilizatorilor SISAO, dar asta era foarte simplu. Ca majoritatea gunterilor, am votat realegerea lui Cory Doctorow și Wil Wheaton (din nou). Nu existau limite de mandate și moșnegii ăia doi făcuseră de peste un deceniu o treabă excelentă pentru protejarea drepturilor utilizatorilor.

După ce am terminat votarea, mi-am ajustat fotoliul haptic și am studiat consola de comenzi din fața mea. Era ticsită de întrerupătoare, butoane, taste, joystick-uri și mini-display-uri. În stânga, o baterie de monitoare era conectată la videocamere virtuale amplasate în interiorul și exteriorul fortăreței. În dreapta, altă baterie de monitoare afișa toate videofeedurile mele favorite de știri și divertisment, printre care se număra și propriul meu canal: *Parzival-TV – rahaturi eclectice și obscure 24-7-365.*

Mai devreme în anul acesta GSS-ul adăugase o caracteristică nouă tuturor conturilor de utilizatori SISAO: canalul PSV (personal SISAO videofeed), care îngăduia oricui plătea o taxă lunară să emită în flux continuu propriile sale emisiuni TV. Oricine era logat la simulare putea să-ți recepționeze și să-ți vizioneze canalul PSV, din orice punct din lume. Conținutul transmisiunilor tale și persoanele cărora le acordai accesul la vizionare te priveau numai pe tine. Majoritatea utilizatorilor optase pentru un „canal voyeur”, în care erai starul propriului tău reality-show, douăzeci și patru de ore din douăzeci și patru. Videocamere virtuale plutitoare îți urmau avatarul peste tot prin SISAO, în vreme ce-ți vedeai de activitățile cotidiene. Puteai

limita accesul la canalul tău, astfel ca să poată fi urmărit numai de prieteni, ori puteai cere o taxă orară celor interesați să-ți vizioneze PSV-ul. O mulțime de celebrități de rangul al doilea și pornografi procedau așa, vânzându-și viețile virtuale cu minutul.

Unii foloseau PSV-ul pentru a transmite videouri în direct din viața lor reală, a câinilor sau copiilor lor. Unii programau exclusiv desene animate vechi. Posibilitățile erau nesfârșite, iar varietatea materialelor disponibile părea tot mai bizară de la o zi la alta. Videouri cu fetișismul picioarelor difuzate non-stop din Europa de Est. Filme porno de amatori cu mămici perverse din Minnesota. Absolut orice v-ați putea imagina. Toate nuanțele de stranietate pe care le putea închipui psihicul uman erau filmate și transmise online. Pustietatea programelor TV își atinsese finalmente zenitul și individul mijlociu nu mai era limitat la cincisprezece minute de faimă. Acum toți puteau să apară la televizor, în toate secundele tuturor zilelor, indiferent dacă cineva îi urmărea sau nu.

Parzival-TV nu era un canal voyeur. Ba chiar nu mi-am arătat niciodată fața avatarului pe videofeedul meu. Am programat seriale TV, reclame retro, desene animate, videoclipuri și filme clasice din anii 1980. Foarte multe filme. În weekenduri difuzam filme japoneze vechi cu monștri, alături de desene animate vintage. Orice aveam chef. De fapt nu conta ce anume programam. Avatarul meu continua să fie unul dintre cei Cinci Barosani, așa că videofeedul meu atrăgea zilnic milioane de privitori, indiferent ce difuzam, iar asta mi-a îngăduit să vând timp de publicitate diverșilor mei sponsori.

Cei mai mulți dintre spectatorii regulați ai lui Parzival-TV erau gunteri care-mi monitorizau videofeedul cu speranța că, din greșeală, voi dezvălui vreo informație-cheie despre Cheia de Jad sau chiar despre ou. Bineînțeles, n-am făcut asta niciodată. În momentul acesta Parzival-TV încheia un maraton non-stop de două zile cu *Kikaider,* un serial japonez de la sfârșitul anilor 1970 despre un android roșu-albastru care în fiecare episod rupea în bătaie monștri în costume de cauciuc. Aveam o slăbiciune pentru *kaiju* și *tokusatsu,* vintage, seriale ca *Spectreman, Giganții spațiului* și *Supaidaman.*

Mi-am apelat grila de programe și am făcut câteva modificări în ordinea din seara asta. Am scos episoadele din *Curenți invizibili* și *Proscrișii științei* și am pus o succesiune de filme cu

Gamera, favorita mea broască țestoasă zburătoare gigantică. M-am gândit că ar fi trebuit să facă plăcere multora. Iar apoi, ca să închei ziua de emisie, am adăugat câteva episoade din *Linguri de argint.*

Art3mis avea de asemenea propriul ei canal videofeed, Art3mivision, și aveam un monitor conectat permanent pe el. În clipa asta difuza obișnuitele ei programe de luni seara: un episod din *Nepotriviți,* apoi *ElectraWoman* și *DynaGirl,* urmate de episoade non-stop din *Isis* și *Femeia fantastică.* De la bun început, programul ei de emisie nu se schimbase niciodată. Era însă lipsit de importanță. Continua să aibă ratinguri criminale. Recent lansase cu succes nebun propria ei linie de îmbrăcăminte pentru avataruri feminine plinuțe, sub eticheta Art3Miss. Se descurca bine de tot.

După noaptea din Distracted Globe, Art3mis întrerupsese toate contactele cu mine. Îmi blocase e-mailurile, apelurile telefonice și solicitările de chat. De asemenea, încetase să mai posteze pe blog.

Am încercat în toate felurile s-o contactez. Am trimis flori avatarului ei. Am făcut mai multe călătorii la fortăreața avatarului ei, un palat blindat pe Benatar, satelitul micuț pe care-l deținea. I-am aruncat din aer compilații muzicale și bilete peste palat, aidoma unor bombe. Odată, într-un gest suprem de disperare, am stat în afara porților palatului ei timp de două ore fără întrerupere, cu un casetofon stereo uriaș deasupra capului din care bubuia „In Your Eyes” a lui Peter Gabriel la volum maxim.

Ea n-a ieșit. Nu știu nici măcar dacă era acasă.

De acum locuiam în Columbus de peste cinci luni și de la ultima mea convorbire cu Art3mis trecuseră opt săptămâni lungi și chinuitoare. Nu petrecusem totuși timpul respectiv plângându-mi de milă și învârtindu-mă fără rost. Mai precis, nu *chiar* tot timpul respectiv. Încercasem să mă bucur de „noua mea viață” de gunter faimos în toată lumea, care călătorea dintr-un sector în altul. Deși ajunsesem la nivelul maxim de putere al avatarului, am continuat să completez cât mai multe questuri, pentru a-mi spori colecția deja impresionantă de arme, elemente magice și vehicule, pe care le țineam într-un seif din adâncul fortăreței. Questurile mă țineau ocupat și serveau ca

distragere bine-venită de la singurătatea și izolarea tot mai mari pe care le simțeam.

După ce Art3mis îmi dăduse papucii, încercasem să reiau legătura cu Aech, dar lucrurile nu mai stăteau la fel. Ne îndepărtaserăm unul de celălalt și știam că era vina mea. Conversațiile noastre erau acum rezervate, ca și cum amândoi ne-am fi temut să dezvăluim vreo informație esențială pe care celălalt ar fi putut s-o folosească. Îmi dădeam seama că el nu mai avea încredere în mine. Și în timp ce eu fusesem obsedat de Art3mis, se părea că Aech devenise obsedat de ideea de a deveni primul gunter care să găsească Cheia de Jad. Trecuse însă aproape o jumătate de an de când trecuserăm prin Prima Poartă și locul unde era ascunsă Cheia de Jad continua să fie un mister.

Nu mai vorbisem cu Aech de aproape o lună. Ultima noastră discuție degenerase într-un duel de răcnete, care luase sfârșit când îi reamintisem că n-ar fi „găsit niciodată nici măcar Cheia de Bronz”, dacă nu l-aș fi condus la ea. Mă fixase cu privirea, tăcut, pentru o secundă apoi se delogase de la camera de chat. Mândria încăpățânată m-a împiedicat să-l apelez imediat pentru a-mi cere scuze, iar acum se părea că trecuse prea mult timp.

Da, eram pe o pantă negativă. În mai puțin de șase luni, izbutisem să stric relația cu cei mai buni prieteni ai mei.

Am trecut pe canalul lui Aech, pe care-l intitulase H-Feed. Difuza un meci de WWF de la sfârșitul anilor 1980, în care apăreau Hulk Hogan și Andre the Giant. Nici măcar nu m-am mai sinchisit să mă uit pe canalul lui Daito și Shoto, intitulat Daishow, fiindcă știam că voi vedea filme vechi cu samurai. Asta era tot ce transmiteau ei.

La câteva luni după întâlnirea noastră încordată din demisolul lui Aech, izbutisem să leg o formă de prietenie cu Daito și Shoto, când cooperasem cu ei pentru a termina un quest extins în Sectorul Douăzeci și doi. Fusese ideea mea. Nu-mi plăcuse cum se terminase întâlnirea anterioară și așteptasem o ocazie în care să întind un soi de ramură de măslin către cei doi samurai. Aceasta s-a ivit când am descoperit un quest secret de nivel ridicat, intitulat Shodai Urutoraman, pe planeta Tokusatsu. Potrivit datei creării din caseta tehnică a questului, fusese lansat la câțiva ani după moartea lui Halliday, ceea ce însemna că nu avea nicio legătură cu competiția. De asemenea, era un quest în

limba japoneză, creat de divizia Hokkaido a GSS-ului. Aș fi putut încerca să-l termin singur, utilizând software-ul translator în timp real Mandarax, instalat în toate conturile SISAO, însă ar fi fost riscant. Se știa despre Mandarax că interpretase greșit instrucțiuni și indicii de questuri, care ar fi putut duce cu ușurință la erori fatale.

Daito și Shoto locuiau în Japonia (unde deveniseră eroi naționali) și știam că ambii vorbeau fluent japoneza și engleza. De aceea îi contactasem pentru a-i întreba dacă erau interesați să colaboreze cu mine, doar pentru acest unic quest. La început fuseseră sceptici, dar, după ce descrisesem natura unică a questului și ceea ce bănuiam că putea fi recompensa pentru rezolvarea sa, acceptaseră finalmente. Ne întâlniserăm toți trei în fața porții questului pe Tokusatsu și intraserăm împreună.

Questul era o recreare a tuturor celor treizeci și nouă de episoade ale serialului TV *Ultraman,* care fusese difuzat de televiziunea japoneză între anii 1966 și 1967. Intriga serialului îl avea în centru pe Hayata, membru al Patrulei Științifice, o organizație dedicată luptelor împotriva hoardelor de monștri gigantici, similari Godzillei, care atacau constant Pământul și amenințau civilizația umană. Când Patrula Științifică întâlnea o amenințare pe care n-o putea rezolva, Hayata utiliza un dispozitiv extraterestru numit Capsula Beta, pentru a se transforma într-o superființă extraterestră cunoscută ca Ultraman. După aceea începea să-l ia la omor pe monstrul săptămânii, folosind tot felul de procedee kung-fu și atacuri energetice.

Dacă aș fi intrat singur prin poarta questului, aș fi jucat în mod automat întreaga intrigă în rolul lui Hayata. Dar fiindcă Shoto, Daito și cu mine intraserăm simultan, ni se permisese să ne alegem roluri de diverși membri ai Patrulei Științifice. După aceea puteam alege alte personaje ori să le schimbăm între noi la începutul următorului nivel sau „episod”. Noi trei i-am jucat pe rând pe Hayata și colegii săi Hoshino și Arashi din Patrula Științifică. Ca majoritatea questurilor din SISAO, jocul în echipă ușura înfrângerea diverșilor inamici și terminarea nivelurilor.

Am avut nevoie de o săptămână întreagă, în care am jucat frecvent peste șaisprezece ore pe zi, să terminăm cele treizeci și nouă de niveluri și questul. La ieșirea pe poarta questului, fiecare dintre avatarurile noastre a primit un număr uriaș de

puncte de experiență și câteva mii de credite. Însă adevăratul trofeu pentru încheierea jocului era un artefact incredibil de rar: Capsula Beta a lui Hayata. Micul cilindru din metal permitea avatarului care-l folosea să se transforme în Ultraman o dată pe zi, pentru maximum trei minute.

Întrucât eram trei, s-a discutat cui ar fi trebuit să revină artefactul.

— Parzival ar trebui să-l ia, a zis Shoto întorcându-se către fratele lui mai mare. El a găsit questul acesta. Dacă n-ar fi fost el, noi nici măcar n-am fi știut de existența lui.

Bineînțeles, Daito n-a fost de acord.

— Dar fără ajutorul nostru, el n-ar fi putut termina questul!

A spus apoi că unicul lucru corect pe care-l puteam face era să scoatem Capsula Beta la licitație și să împărțim între noi creditele încasate. Eu însă nici n-am vrut să aud așa ceva. Artefactul era prea valoros pentru a fi vândut și știam că ar fi ajuns în mâinile Sixerilor, pentru că ei cumpărau aproape toate artefactele majore care erau scoase la licitații. Am considerat în același timp că ar fi fost un moment prielnic pentru a câștiga încrederea lui Daisho.

— Voi doi ar trebui să păstrați Capsula Beta, am spus. *Urutoraman* este cel mai de seamă supererou al Japoniei. Puterile lui trebuie să rămână în mâini japoneze.

Amândoi au fost surprinși și rușinați de generozitatea mea. Mai ales Daito.

— Mulțumesc, Parzival-san, a rostit el și a făcut o plecăciune adâncă. Ești un om de onoare.

După aceea noi trei ne-am despărțit ca prieteni, chiar dacă nu neapărat aliați, iar eu am considerat asta o răsplată amplă pentru eforturile mele.

Un piuit mi-a răsunat în urechi și am privit ceasul. Era aproape ora opt. Timpul să m-apuc de muncă.

•

Oricât de cumpătat încercam să fiu, mereu aveam probleme cu banii. În fiecare lună trebuia să plătesc câteva facturi mari, atât în lumea reală, cât și în SISAO. Cheltuielile din lumea reală erau destul de standard. Chirie, curent electric, mâncare, apă. Reparații și modernizări de hardware. Cheltuielile avatarului meu erau însă mult mai exotice. Reparații ale navei spațiale. Taxe de teleportare. Celule energetice. Muniție. Îmi cumpăram

muniția angro, dar tot nu era ieftină. Iar cheltuielile lunare cu teleportarea erau adesea astronomice. Căutarea oului necesita călătorii permanente și GSS ridica întruna prețul teleportării.

Deja cheltuisem toți banii care-mi rămăseseră din reclamele la produse. Majoritatea lor intraseră în achiziționarea echipamentelor și cumpărarea asteroidului. Câștigam lunar o sumă decentă din vânzarea de timp de publicitate pe canalul PSV și din vinderea la licitație a elementelor magice, armurilor sau armelor de care nu aveam nevoie și pe care le dobândisem în decursul călătoriilor. Însă sursa mea primară de venit era jobul cu normă întreagă de asistență tehnică pentru SISAO.

Când îmi creasem identitatea Bryce Lynch, îmi acordasem o diplomă de colegiu, alături de multiple certificări tehnice și un trecut profesional lung și sclipitor de programator SISAO și dezvoltator de aplicații. În ciuda acestui impresionant CV fals, singurul job pe care reușisem să-l găsesc fusese de operator asistență tehnică nivelul I la Helpful Helpdesk Inc., una dintre firmele pe care GSS o subcontracta pentru service și asistență pentru clienții SISAO. Acum munceam patruzeci de ore pe săptămână, ajutând cretini să-și reinițializeze consolele SISAO și să actualizeze driverele pentru mănușile haptice. Era o muncă chinuitoare, dar aducea salariul necesar.

M-am delogat de la contul SISAO și mi-am folosit echipamentul ca să mă loghez într-un cont SISAO separat pe care-l primisem odată cu jobul. După terminarea procesului de logare, am preluat controlul unui avatar Happy Helpdesk, o păpușă Ken standard pe care o utilizam la preluarea apelurilor pentru asistență tehnică. Avatarul acesta apărea în interiorul unui uriaș call center virtual, în interiorul unui compartiment virtual, stând la un birou virtual, în fața unui computer virtual și purtând căști virtuale.

Consideram locul acesta ca fiind propriul meu iad virtual.

Helpful Helpdesk Inc. primea zilnic milioane de apeluri din toată lumea. Douăzeci și patru de ore pe zi, șapte zile pe săptămână, trei sute șaizeci și cinci de zile pe an. O succesiune de cretini furioși și nepricepuți. Între apeluri nu exista absolut nicio pauză, deoarece în coada de apelare erau deja câteva sute de idioți dispuși să stea în așteptare câteva ore pentru ca un asistent să-i ia de mânuță și să le rezolve problema. De ce să te obosești să cauți soluția online? De ce să-ncerci să rezolvi

problema pe cont propriu, când poți pune pe altcineva să gândească pentru tine?

Ca de obicei schimbul meu de zece ore a trecut lent. Era imposibil ca avatarurile de la asistență să-și părăsească compartimentele, dar am găsit alte moduri de a-mi trece timpul. Contul jobului era astfel setat încât nu puteam intra pe site-uri Web din exterior, dar îmi aranjasem vizorul pentru a-mi permite să ascult muzică ori să vizionez filme de pe hard disk în timp ce preluam apeluri.

Schimbul mi s-a terminat în cele din urmă și m-am delogat de la job pentru ca să mă reloghez imediat în contul personal SISAO. Mă așteptau mii de e-mailuri noi și ajungea să le citesc titlurile ca să-mi dau seama ce se întâmplase cât timp lucrasem.

Art3mis găsise Cheia de Jad.

0021

Precum alți gunteri de pe glob, detestasem următoarea modificare a Clasamentului, deoarece știam că le va oferi Sixerilor un avantaj necinstit.

La câteva luni după ce trecuserăm prin Prima Poartă, un avatar anonim scosese la licitație un artefact ultraputernic. Se numea Tableta Depistării lui Fyndoro și avea puteri unice, care i-ar fi putut oferi deținătorului ei un avantaj uriaș în vânătoarea oului de Paște al lui Halliday.

Majoritatea elementelor virtuale din SISAO erau create aleatoriu de sistem și „erau scăpate” când ucideai un PNP sau terminai un quest. Cele mai rare elemente de felul ăsta erau artefactele, articole magice supraputernice care le asigurau deținătorilor lor capacități incredibile. Doar câteva sute astfel de artefacte existau și majoritatea lor datau din vremurile de început ale lui SISAO, când era încă, în primul rând, un joc MMO. Fiecare artefact era unic, ceea ce însemna că în toată simularea nu exista alt exemplar. Pentru a obține un artefact trebuia de obicei să înfrângi un ticălos atotputernic la sfârșitul unui quest de nivel înalt. Dacă aveai noroc, ticălosul scăpa un artefact când îl omorai. De asemenea, puteai să obții un artefact, ucigând un

avatar care îl avea în inventarul său sau cumpărându-l la o licitație online.

Întrucât artefactele erau atât de rare, apariția lor la licitații era întotdeauna o veste importantă. Se știa că unele fuseseră vândute cu sute de mii de credite, în funcție de puterile pe care le aveau. Recordul fusese stabilit cu trei ani în urmă când se licitase pentru artefactul Cataclist. Potrivit catalogului licitației, Cataclistul era un soi de bombă magică și nu putea fi utilizat decât o singură dată. Prin detonare, el omora toate avatarurile și PNP-urile din sectorul respectiv, inclusiv pe deținătorul său. Împotriva lui nu exista apărare. Dacă aveai ghinionul să te găsești în sectorul în care exploda, terminai socotelile, indiferent cât de puternic sau de bine protejat ai fi fost.

Cataclistul fusese vândut pentru o sumă de peste un milion de credite și nu fusese încă detonat, așa că noul lui deținător îl ținea undeva, așteptând momentul potrivit pentru utilizare. De acum era subiect de bancuri. Când o gunteră era înconjurată de avataruri care nu-i plăceau, anunța că avea Cataclistul în inventar și amenința cu detonarea. Majoritatea oamenilor suspectau însă că ajunsese în mâinile Sixerilor, alături de nenumărate alte artefacte puternice.

Tableta Depistării lui Fyndoro sfârșise prin a fi vândută cu un preț încă și mai mare decât Cataclistul. Potrivit catalogului licitației, era un disc plat din piatră neagră lustruită și avea o singură putere, foarte simplă. O dată pe zi, deținătorul tabletei putea scrie numele oricărui avatar pe suprafața ei și afla coordonatele lui exacte din momentul acela. Puterea respectivă avea totuși limite de distanță. Dacă te găseai în alt sector SISAO decât cel în care era avatarul căruia încercai să-i dai de urmă, tableta îți spunea doar sectorul unde se afla ținta ta. Dacă te găseai deja în același sector, tableta îți spunea pe ce planeta se găsea ținta (sau în apropierea cărei planete, dacă era în spațiul cosmic). Dacă atunci când utilizai tableta, te găseai deja pe aceeași planetă ca ținta, atunci îți erau arătate coordonatele exacte pe o hartă.

Așa cum vânzătorul artefactului avusese grijă să sublinieze în catalogul licitației, dacă utilizai puterea tabletei împreună cu Clasamentul, se putea spune că dețineai artefactul cel mai valoros din tot SISAO. Nu trebuia decât să urmărești pozițiile de top din Clasament și să aștepți până creștea scorul cuiva. În

secunda respectivă scriai numele avatarului aceluia pe tabletă și aflai unde se afla el, dezvăluind astfel locul cheii pe care tocmai o descoperise sau poarta prin care trecuse. Din cauza limitărilor de distanță ale artefactului, puteau fi necesare două sau trei încercări pentru a preciza locul exact al unei chei sau porți, dar și așa oferea destule informații pentru care mulți ar fi fost dispuși să ucidă.

Când Tableta Depistării lui Fyndoro fusese scoasă la vânzare, izbucnise un adevărat război de licitări între câteva clanuri mari de gunteri, dar licitația se sfârșise prin cumpărarea tabletei de către Sixeri, care plătiseră pentru ea aproape două milioane de credite. Sorrento își folosise contul IOI personal pentru a licita și așteptase până în ultimele secunde, după care oferise un preț superior tuturor. Ar fi putut licita anonim, însă dorise în mod clar ca lumea întreagă să știe cine deținea acum artefactul. Era de asemenea felul prin care ne anunțase pe noi, cei Cinci Barosani, că din clipa aceea oricare dintre noi ar fi găsit o cheie sau ar fi trecut printr-o poartă ar fi fost urmărit prompt de Sixeri. Iar noi nu puteam face nimic în privința aceea.

La început am fost îngrijorat că Sixerii ar putea încerca de asemenea să folosească tableta pentru a ne vâna avatarurile și a ne asasina pe rând. Însă localizarea avatarurilor noastre nu i-ar fi ajutat prea mult, decât dacă se întâmpla să fim la momentul acela într-o zonă PvP și să fim îndeajuns de idioți să rămânem locului până când Sixerii puteau ajunge la noi. Și întrucât tableta nu putea fi utilizată decât o dată pe zi, ei s-ar fi confruntat de asemenea cu riscul de a-și rata fereastra de oportunitate, dacă Clasamentul se modifica în chiar aceeași zi în care încercau să utilizeze tableta pentru a-l localiza pe unul dintre noi. Nu au riscat asta. Au păstrat artefactul în rezervă și au așteptat momentul potrivit.

•

La mai puțin de o oră după modificarea punctajului lui Art3mis, întreaga flotă Sixeră a fost văzută deplasându-se către Sectorul Șapte. Era evident că după schimbarea Clasamentului, Sixerii folosiseră Tableta Depistării lui Fyndoro pentru a încerca s-o localizeze pe Art3mis. Din fericire, avatarul Sixer care utiliza tableta (probabil Sorrento personal) nu se aflase în același sector ca Art3mis, astfel încât tableta nu arătase pe ce planetă

se găsea ea, ci doar sectorul. De aceea întreaga flotă Sixeră pornise cu viteza maximă spre Sectorul Șapte.

Grație lipsei lor de subtilitate, toți știau acum că Cheia de Jad era ascunsă undeva în sectorul acela. Evident, mii de gunteri au plecat într-acolo. Sixerii îngustaseră pentru toți zona de căutare. Din fericire, Sectorul Șapte conținea sute de planete, sateliți și alte corpuri spațiale, iar Cheia de Jad putea fi ascunsă pe oricare dintre ele.

Am petrecut restul zilei în stare de șoc, amețit de vestea că fusesem detronat. Exact așa anunțaseră și titlurile newsfeedurilor: PARZIVAL DETRONAT! ART3MIS NOUL GUNTER NR.1! SIXERII SE-APROPIE!

După ce mi-am revenit, am apelat Clasamentul și m-am silit să-l privesc treizeci de minute în șir, în timp ce m-am beștelit mintal.

PUNCTAJE MAXIME:
1. Art3mis 129 000
2. Parzival 110 000
3. Aech 108 000
4. Daito 107 000
5. Shoto 106 000
6. IOI-653321 105 000
7. IOI-643187 105 000
8. IOI-621671 105 000
9. IOI-678324 105 000
10. IOI-637330 105 000

Tu ești singurul vinovat, mi-am spus. *Ai lăsat succesul să ți se suie la cap. Ai lăsat-o moale cu căutarea. Ce ai crezut – că trăsnetul lovește de două ori în același loc? Că până la urmă te vei împiedica pur și simplu de indiciul necesar găsirii Cheii de Jad? Faptul că ai stat atâta timp pe primul loc ți-a oferit un fals sentiment al securității. Dar acum nu mai ai problema asta, așa-i, cap-de-miel? Nu, pentru că-n loc să te mobilizezi și să te concentrezi asupra căutării așa cum ar fi trebuit să faci, ți-ai bătut joc de avansul pe care-l aveai. Ai irosit aproape o jumătate de an, frecând menta și suspinând după o tipă pe care nici măcar n-o întâlniseși în persoană. Tipa care ți-a dat papucii. Aceeași care va sfârși prin a ți-o trage.*

Acum… revino cu mintea la joc, idiotule! *Găsește cheia aia.*

Brusc am dorit să câștig competiția mai mult ca oricând. Nu doar pentru bani. Doream să-i arăt lui Art3mis ce pot. Și doream ca Vânătoarea să ia sfârșit, pentru ca ea să poată vorbi din nou cu mine. Pentru ca s-o pot întâlni finalmente în persoană, să-i văd adevăratul chip și să-nțeleg ce simțeam de fapt pentru ea.

Am înlăturat Clasamentul de pe display și mi-am deschis jurnalul Graal, care ajunsese acum la dimensiunea unui vast munte de date ce conținea toate crâmpeiele de informații pe care le adunasem de la începerea competiției. Un vălmășag de ferestre în cascadă plutea în fața mea, afișând text, hărți, fotografii și fișiere audio și video, toate indexate, verificate încrucișat și pulsând de viață.

Țineam Catrenul deschis într-o fereastră care era mereu deasupra. Patru rânduri de text. Douăzeci și cinci de cuvinte. Patruzeci și două de silabe. Le privisem atât de des și atât de mult, încât își pierduseră aproape orice înțeles. Uitându-mă acum din nou la ele, a trebuit să mă împotrivesc impulsului de a urla de furie și frustrare.

> *Într-un sălaș de mult abandonat,*
> *Cheia de Jad căpitanul a ascuns.*
> *Dar în țignal nu poate fi suflat*
> *Decât după ce trofeele s-au strâns.*

Știam că răspunsul era chiar acolo, în fața mea. Art3mis îl dedusese deja.

Mi-am recitit însemnările despre John Draper, alias Captain Crunch, și fluierul din plastic care-l făcuse faimos în analele hackerilor. Continuam să cred că aceștia erau „căpitanul” și „țignalul” la care se referise Halliday. Dar restul înțelesului Catrenului rămânea un mister.

Totuși acum dețineam o informație suplimentară – cheia se afla undeva în Sectorul Șapte. Așa că am apelat atlasul SISAO și am început să caut planete cu denumiri despre care credeam că puteau fi cumva asociate Catrenului. Am găsit câteva planete denumite după hackeri faimoși, ca Woz și Mitnick, dar niciuna John Draper. Sectorul Șapte conținea de asemenea sute de planete cu denumiri ale vechilor grupuri de informare Usenet, iar pe una dintre ele, planeta alt.phreaking, exista o statuie a lui

Draper care poza ținând într-o mână un străvechi telefon cu disc rotativ, iar în cealaltă un fluier Cap’n Crunch. Dar statuia fusese ridicată la trei ani după moartea lui Halliday, așa că știam că era o fundătură.

Am recitit încă o dată Catrenul, iar de data asta ultimele două versuri mi-au sărit în ochi:

Dar în țignal nu poate fii suflat
Decât după ce trofeele s-au strâns.

Trofee. Undeva în Sectorul Șapte. Trebuia să găsesc o colecție de trofee din Sectorul Șapte.

Am efectuat o căutare rapidă prin fișierele mele despre Halliday. Din câte știam, singurele trofee pe care le deținuse el erau cele cinci premii „Designerul de jocuri al anului” pe care le câștigase la începutul secolului. Trofeele acestea erau expuse în Muzeul GSS din Columbus, dar copii ale lor existau și în SISAO, pe o planetă numită Archaide.

Iar Archaide se afla în Sectorul Șapte.

Legătura părea firavă, totuși doream s-o verific. În cel mai rău caz, aș fi simțit că făceam ceva productiv în următoarele ore.

M-am uitat spre Max, care în clipa asta dansa samba pe unul dintre monitoarele centrului meu de comandă.

— Max, pregătește *Vonnegutul* de decolare. Dacă nu ești prea ocupat…

Max s-a oprit din dans și mi-a rânjit.

— Am înțeles, *El Comanchero*!

M-am ridicat și m-am dus la liftul fortăreței, pe care-l concepusem după turboliftul din serialul original *Star Trek.* Am coborât patru niveluri până la arsenal, un seif masiv plin cu rafturi de depozitare, vitrine și rastele cu arme. Am apelat inventarul avatarului, care a apărut în mod clasic, ca un contur pe care puteam plasa elemente și piese de echipament.

Archaide se afla într-o zonă PvP, așa că am decis să-mi modernizez efectele și să-mi port costumul de duminică. Am îmbrăcat o armură energetică strălucitoare Tare-n Zale +10, mi-am prins setul favorit de pistoale blaster, iar pe spinare mi-am trecut o carabină cu pump-action și mâner de pistol, alături de o Spadă Vorpal Bastard +5. Am adăugat și alte articole esențiale. O pereche suplimentară de cizme antigravitaționale. Un Inel de

Rezistență Magică. O Amuletă de Protecție. Niște Mănuși de Putere Gigantică. Detestam să am nevoie de ceva și să nu fie în inventar, așa că de obicei sfârșeam prin a căra echipament suficient pentru trei gunteri. După ce n-am mai avut loc pe avatar, am depozitat lucrurile suplimentare în Ranița Încăpătoare.

După ce m-am înarmat corespunzător, am revenit în lift și în câteva secunde am sosit la intrarea hangarului de la nivelul inferior al fortăreței. Lumini albastre pulsatorii marcau pista, care se întindea prin centrul hangarului până la perechea de uși blindate masive din capătul opus. Acestea se deschideau spre tunelul de lansare, care ducea la altă pereche de uși identice, instalate în suprafața asteroidului.

În partea stângă a pistei se găsea X-wingul vânător, experimentat în lupte. În dreapta pistei era DeLoreanul. Pe pistă se afla vehiculul meu spațial cel mai frecvent utilizat: *Vonnegutul.* Max îi activase deja motoarele, care emiteau un muget încet și continuu ce umplea hangarul. *Vonnegut* era o navă de transport din clasa Firefly puternic modificată, care fusese inspirată de *Serenity* din serialul TV clasic *Mercenarii universului.* Când o obținusem, se numea *Kaylee,* dar o rebotezasem imediat după unul dintre romancierii mei preferați din secolul al XX-lea. Noul nume era stanțat pe flancul fuzelajului cenușiu.

Furasem *Vonnegutul* de la niște membri ai clanului Oviraptor, care încercaseră prostește să-mi captureze X-wingul pe când călătoream prin Whedonverse, un grup mare de planete din Sectorul Unsprezece. Oviraptorii erau niște nemernici aroganți, care habar nu aveau în ce rahat se băgaseră. Eu eram în toane proaste chiar înainte ca ei să fi deschis focul asupra mea, pentru că altfel probabil aș fi scăpat pur și simplu de ei, sărind la viteză luminică. Dar în ziua aceea am decis să le consider atacul un afront personal.

Navele erau ca majoritatea celorlalte elemente din SISAO. Fiecare avea atribute, armament și capacități de viteză specifice. X-wingul meu era de departe mai manevrabil decât nava de transport mare a Oviraptorilor, așa că n-am avut niciun fel de greutăți în a le evita barajul tunurilor de doi bani, în timp ce-i bombardam cu salve laser și torpile protonice. După ce le-am scos din funcțiune motoarele, am suit la bordul navei și am

început să omor toate avatarurile dinăuntru. Căpitanul a încercat să-și ceară scuze când a văzut cine eram, dar nu mă găseam într-o dispoziție iertătoare. După ce am lichidat echipajul, mi-am băgat X-wingul în cală și am revenit acasă la manșa noii mele nave.

M-am apropiat de *Vonnegut* și rampa i s-a extins până la podeaua hangarului. Până am ajuns în cockpit, nava pornise deja. Am auzit trenul de asolizare retrăgându-se cu un bufnet, exact în clipa când m-am așezat în fața comenzilor.

— Max, încuie casa și stabilește un curs spre Archaide.

— Înțeles, c-c-căpitane, s-a bâlbâit el de pe un monitor din cockpit.

Ușile hangarului au glisat deschizându-se și *Vonnegutul* a țâșnit prin tunelul de lansare, spre cerul înstelat. După ce am ieșit complet la suprafață, ușile blindate ale tunelului s-au închis etanș în urma noastră.

Am observat câteva nave pe orbită înaltă deasupra lui Falco. Suspecții de serviciu: fani nebuni, indivizi care visau să-mi devină discipoli și vânători de recompense aspiranți. Câțiva dintre ei, cei care acum își întorceau navele pentru a mă urmări, erau scormonitori – indivizi care-și petreceau majoritatea timpului încercând să culeagă informații despre mișcările gunterilor faimoși, pe care să le vândă ulterior. Întotdeauna puteam scăpa de astfel de idioți, sărind la viteza luminică. Norocul lor. Dacă nu puteam scăpa de cineva care încerca să mă urmărească, de obicei nu aveam de ales, ci trebuia să mă opresc și să-i omor.

Vonnegutul a făcut saltul la viteza luminică și toate planetele de pe videcran s-au transformat în dâre lungi de lumină.

— V-v-viteza luminică atinsă, căpitane, a raportat Max. Timp estimat de ajungere la Archaide: cincizeci și trei de minute. Cincisprezece, dacă vrei să folosești cea mai apropiată poartă stelară.

Porțile stelare erau amplasate strategic în fiecare sector. În realitate erau teleportatoare gigantice de mărimea unor nave spațiale, dar întrucât te taxau după masa navei și distanța pe care doreai să călătorești, erau utilizate de obicei numai de corporații sau de avataruri foarte bogate, care aveau credite de spart. Eu nu aparțineam niciuneia dintre categoriile respective,

dar, ținând seama de circumstanțe, eram dispus să cheltuiesc ceva mălai.

— S-o luăm prin poarta stelară, Max. Suntem nițel cam grăbiți.

0022

Vonnegutul a ieșit din viteza luminică și Archaide a acoperit brusc videcranul cockpitului. Se deosebea de celelalte planete din regiune, pentru că nu fusese programată să pară reală. Toate vecinele erau randate perfect, cu nori, continente sau cratere de impact ce le acopereau suprafețele curbe. Archaide însă nu avea niciuna dintre caracteristicile acelea, întrucât găzduia cel mai mare muzeu de jocuri video clasice din SISAO, iar aspectul ei fusese gândit ca un tribut adus jocurilor cu grafică vectorială de la sfârșitul anilor 1970 și începutul anilor 1980. Unica trăsătură de pe suprafața planetei era o rețea de puncte verzi strălucitoare, similare luminilor de la sol de pe pistele aeroporturilor. Erau dispuse la distanțe egale pe tot globul într-o grilă perfectă, astfel că, de pe orbită, Archaide semăna cu Steaua Morții din jocul de tip arcade Star Wars lansat de Atari în 1983.

În timp ce Max cobora *Vonnegutul* spre suprafață, eu m-am pregătit pentru posibilitatea unor lupte, încărcându-mi armura și amplificându-mi avatarul cu câteva poțiuni și nano-pachete. Archaide era o zonă PvP și în același timp o zonă haos, ceea ce însemna că aici funcționau atât tehnologia, cât și magia. De aceea m-am asigurat să-mi încarc toate macrocomenzile de urgență pentru lupte.

Rampa din oțel perfect redată a *Vonnegutului* s-a extins până la sol, oferind un contrast evident cu negrul digital al suprafeței lui Archaide. După ce am coborât, mi-am atins minitastatura de pe încheietura dreaptă. Rampa s-a retras, după care s-a auzit un zumzet ascuțit, când s-a activat sistemul de securitate al navei. În jurul carcasei *Vonnegutului* a apărut un scut protector albastru transparent.

Am privit orizontul din jur, care nu era decât o linie vectorială verde și zimțată, ceea ce denota teren muntos. Pe suprafață,

Archaide arăta exact ca decorul din jocul *Battlezone* din 1981, alt clasic cu grafică vectorială de la Atari. În depărtare un vulcan triunghiular scuipa pixeli verzi de lavă. Puteai să alergi zile întregi spre vulcanul acela, fără să ajungi niciodată la el. Rămânea permanent la orizont. La fel ca în jocuri video vechi, decorul nu se schimba pe Archaide, chiar dacă ai fi ocolit complet globul.

În conformitate cu instrucțiunile mele, Max asolizase într-o zonă special desemnată pentru nave din apropierea Ecuatorului, în emisfera estică. Locul era pustiu și regiunea din jur părea părăsită. M-am îndreptat către cel mai apropiat punct verde. Pe măsură ce reduceam distanța, puteam să văd că era de fapt gura unui tunel de intrare, un cerc de neon verde cu diametrul de zece metri, care cobora în subteran. Archaide era o planetă cavă și toate exponatele muzeului se găseau în subteran.

Din preajma intrării în tunel se auzea muzică sonoră, care răzbătea de dedesubt. Am recunoscut „Pour Some Sugar on Me” a celor de la Def Leppard, de pe albumul lor *Hysteria* (Epic Records, 1987). Am ajuns la marginea cercului verde strălucitor și am sărit înăuntru. Avatarul meu a început să coboare în muzeu, tema graficii vectoriale verzi a dispărut și m-am pomenit în decor color de înaltă rezoluție. Totul din jurul meu arăta iarăși perfect real.

Archaide găzduia în subteran mii de săli de jocuri video clasice, fiecare fiind recrearea cu dragoste a unei săli care existase cândva în lumea reală. Din zorii lui SISAO, mii de utilizatori mai vârstnici veniseră aici și scriseseră cu răbdare codul pentru cópii virtuale ale unor săli pe care și le reaminteau din copilăria lor, transformându-le astfel într-o parte permanentă a muzeului. Și toate sălile acestea simulate de jocuri video, de bowling și pizzerii conțineau aparate clasice de jocuri de tip arcade. Aici exista cel puțin câte un exemplar din toate jocurile video operate cu monede care fuseseră produse vreodată. Toate ROM-urile jocurilor originale erau stocate în codul SISAO al planetei, iar carcasele din lemn ale aparatelor fuseseră programate să arate la fel ca originalele vechi. Prin muzeu existau de asemenea împrăștiate sute de altare și exponate dedicate designerilor și producătorilor de jocuri.

Nivelurile muzeului erau caverne vaste, conectate printr-o rețea de străzi subterane, tuneluri, scări fixe, elevatoare, scări

rulante, scări mobile, tobogane, trape și pasaje secrete. Era ca un labirint pe multe niveluri, masiv și subteran. Din cauza configurației sale, era foarte ușor să te rătăcești, așa că am menținut pe display o hartă holografică tridimensională. Locul avatarului meu era indicat printr-un punct albastru pâlpâitor. Intrasem în muzeu pe lângă o sală veche de jocuri numită Aladdin’s Castle, care se afla relativ aproape de suprafață. Am atins harta într-un punct aproape de centrul planetei, indicându-mi destinația, și software-ul mi-a trasat ruta cea mai rapidă pentru a ajunge acolo. Am pornit în fugă.

Muzeul era divizat pe straturi. Aici, în apropiere de mantaua planetei, puteai găsi ultimele jocuri video operate cu monede care mai fuseseră produse, datând din primele decenii ale secolului al XXI-lea. Erau în general simulatoare dedicate, cu haptice de prima generație – scaune ce vibrau și platforme hidraulice care se puteau înclina. O mulțime de simulatoare de automobile legate în rețea, care permiteau să te întreci în curse cu alți utilizatori. Fuseseră ultimele jocuri de felul acesta. La momentul respectiv, home consolele de jocuri video scoseseră din circulație majoritatea jocurilor operate cu monede. După ce a început să funcționeze SISAO, producerea lor a încetat complet.

Pe măsură ce coborai în muzeu, jocurile deveneau mai vechi și mai datate. Aparate operate cu monede de la începutul secolului. Multe jocuri de lupte unu-la-unu cu personaje pătrățoase, care se băteau pe viață și pe moarte pe monitoare mari cu ecrane plate. Jocuri de tir care foloseau arme haptice primitive cu raze luminoase. Jocuri de dans. După ce coborai la nivelul următor, toate jocurile începeau să arate la fel. Erau găzduite în cutii mari, paralelipipedice, din lemn, care conțineau un ecran cu tub catodic și câteva elemente de control rudimentare montate în fața lui. Ca să joci, îți foloseai mâinile și ochii (ocazional, picioarele). Nu existau haptice. Jocurile acestea nu-ți permiteau să simți nimic. Și cu cât coborai mai mult, cu atât grafica lor devenea mai grosolană.

Nivelul cel mai de jos al muzeului, aflat în centrul planetei, era o sală sferică în care se găsea un omagiu adus primului joc video din toate timpurile, *Tennis for Two,* inventat de William Higinbotham în 1958. Jocul rula pe un computer analog străvechi și era afișat pe un ecran minuscul de osciloscop cu

diametrul de doisprezece-treisprezece centimetri. Lângă el se găsea reproducerea unui computer PDP-1 antic, care rula o copie de *Spacewar*!, al doilea joc video creat vreodată, realizarea unor studenți de la MIT în 1962.

Ca majoritatea gunterilor, vizitasem deja Archaide de câteva ori. Fusesem până în centru și jucasem atât *Tennis for Two,* cât și *Spacewar*!, până le stăpânisem perfect. După aceea mă plimbasem prin numeroasele niveluri ale muzeului, jucând jocuri și uitându-mă după posibile indicii lăsate în urmă de Halliday. Nu găsisem însă nimic, niciodată.

Am continuat să alerg, coborând întruna, până am ajuns la muzeul Gregarious Simulation Systems, aflat la numai câteva niveluri deasupra nucleului planetei. Mai fusesem și aici o dată, așa că știam locul. Găzduia exponate dedicate celor mai populare jocuri GSS, printre care câteva titluri de jocuri de tip arcade pe care le lansaseră inițial pentru home computere și console. Nu mi-a trebuit mult să găsesc cele cinci trofee „Designerul de jocuri al anului” care-i fuseseră decernate lui Halliday, alături de statuia sa din bronz.

În câteva minute, am știut că irosisem timpul venind aici. Codul exponatelor din muzeul GSS fusese astfel scris, încât era imposibil să scoți orice, astfel că trofeele nu puteau fi „strânse”. Am petrecut câteva minute încercând zadarnic să desprind unul de pe piedestalul său, utilizând un aparat de sudură și tăiere laser, după care am abandonat.

Altă fundătură. Călătoria asta fusese o pierdere de timp. Am mai privit o dată în jur, apoi am pornit spre ieșire, încercând să nu mă las copleșit de frustrare.

Am decis să ies la suprafață pe altă rută, printr-o secțiune a muzeului pe care n-o explorasem niciodată complet în vizitele anterioare. Am rătăcit printr-o serie de tuneluri care m-au dus într-o sală cavernoasă gigantică. Conținea un fel de oraș subteran, alcătuit în întregime din pizzerii, săli de bowling, magazine generale și, desigur, săli de jocuri video. M-am plimbat prin labirintul de străzi pustii, apoi pe o străduță șerpuită, care se termina la intrarea unei pizzerii mici.

Am citit firma localului și am încremenit.

Se numea Happytime Pizza și era copia unei pizzerii mici, o afacere de familie, care existase în orașul natal al lui Halliday la jumătatea anilor 1980. Halliday părea să fi copiat codul pentru

Happytime Pizza din simularea sa Middletown și ascunsese un duplicat al ei în muzeul de pe Archaide.

Ce dracu' căuta aici? Nu văzusem existența ei menționată niciodată pe vreun avizier de mesaje guntere sau în ghidurile de strategii. Să fi fost posibil ca nimeni să n-o fi observat până acum?

Halliday pomenise Happytime Pizza de câteva ori în *Almanah,* așa că știam că avea amintiri plăcute despre locul acesta. Adesea venea aici după școală, pentru a evita să meargă acasă.

Interiorul recrea atmosfera unei pizzerii clasice cuplată cu o sală de jocuri video din anii 1980, cu detaliile reproduse cu dragoste. Câțiva angajați PNP frământau aluat și tăiau pizza în felii îndărătul tejghelei. (Am activat turnul Olfatrix și am constatat că puteam simți realmente mirosul de tomate.) Localul era împărțit în două: sala pentru jocuri și sala de mese. Aceasta din urmă avea de asemenea automate pentru jocuri video – toate mesele cu tăblii de sticlă erau de fapt jocuri de tip arcade la care stăteai așezat, așa-numitele „cocktail cabinets”. Puteai mânca pizza și în același timp să joci Donkey Kong pe masă.

Dacă mi-ar fi fost foame, aș fi putut comanda o felie de pizza reală la tejghea. Comanda ar fi fost înaintată unei pizzerii de lângă blocul garsonierei mele, pe care o specificasem în setările preferențiale pentru servicii alimentare din contul meu SISAO. O felie mi-ar fi fost apoi adusă la ușă în câteva minute, iar costul (inclusiv bacșișul) mi-ar fi fost scăzut din contul de credite SISAO.

Am intrat în sala rezervată jocurilor și am auzit un cântec al lui Bryan Adams bubuind din difuzoarele montate pe pereții capitonați antifonic. Bryan cânta despre puștii care doreau să danseze rock oriunde ar fi mers el. Am apăsat degetul mare pe o plăcuță a automatului de schimb și am cumpărat o singură monedă de un sfert de dolar. Am luat-o din jgheabul de oțel inoxidabil și am început să mă plimb prin sală, examinând toate detaliile infime ale simulării. Am văzut un bilet scris de mână, care fusese prins cu scotch pe firma luminoasă unui joc *Defender.* Anunța: DEPĂȘEȘTE SCORUL PROPRIETARULUI ȘI CÂȘTIGI O PIZZA MARE GRATIS!

Un joc *Robotron* afișa lista de scoruri la zi. *Robotron* îi permitea jucătorului cu scorul cel mai bun din toate timpurile să

adauge o propoziție lângă punctajul său, nu doar inițialele, iar campionul actual al jocului își folosise prețiosul spațiu al victoriei pentru a anunța că „Directorul adjunct Rundberg este un lăbar!”

Am pătruns și mai adânc în peștera electronică întunecată și m-am apropiat de un automat *Pac-Man* aflat pe peretele cel mai îndepărtat, între un *Galaga* și un *Dig Dug.* Carcasa negru cu galben era acoperită de zgârieturi, iar vopseaua imaginilor țipătoare de pe laturi se jupuise pe alocuri.

Monitorul lui *Pac-Man* era negru și pe el era prins anunțul DEFECT. De ce ar fi inclus Halliday un joc stricat în simularea asta? Să fi fost doar alt detaliu de atmosferă? Intrigat, am decis să investighez mai departe.

Am îndepărtat carcasa automatului de perete și am văzut că nu era în priză. Am băgat ștecherul înapoi și am așteptat ca jocul să inițializeze. Părea să funcționeze perfect.

Când am împins carcasa la loc, am zărit altceva. În partea de sus a jocului, pe suportul de metal al firmei de sticlă luminoasă, se găsea un sfert de dolar. Data de pe monedă era 1981 – anul lansării lui *Pac-Man.*

Știam că în anii 1980 anunțai că-ți rezervi jocul următor, lăsând o monedă pe firma automatului de jocuri. Dar când am încercat să ridic moneda aceasta, nu s-a clintit. Părea sudată acolo.

Ciudat.

Am lipit anunțul DEFECT pe automatul *Galaga* de alături și am examinat ecranul de start al lui *Pac-Man*, care lista fantomele rele ale jocului: Inky, Blinky, Pinky și Clyde. Scorul maxim din partea de sus a ecranului era 3 333 350 de puncte.

Mai multe lucruri erau bizare aici. În lumea reală, automatele *Pac-Man* nu-și salvau scorurile maxime dacă erau scoase din priză, moment în care contorul de scor maxim revenea la 1 000 000 de puncte. Însă automatul acesta afișa 3 333 350 puncte – la numai 10 puncte de cel mai mare punctaj *Pac-Man* posibil.

Unicul mod de a învinge scorul acela era să faci un joc perfect.

Am simțit cum pulsul mi se iuțește. Descoperisem ceva. Un fel de ou de Paște, ascuns în interiorul acestui joc video vechi operat cu monede. Nu era *acel* ou de Paște. Doar un ou de Paște *oarecare.* Un fel de provocare sau enigmă, despre care eram aproape sigur că fusese creată și plasată aici de Halliday. Nu

știam dacă avea vreo legătură cu Cheia de Jad. Putea să nu aibă de altfel niciun fel de legătură cu oul în sine. Dar pentru a afla adevărul puteam proceda doar într-un singur fel.

Trebuia să fac un joc perfect de *Pac-Man.*

Asta nu era deloc ușor. Trebuia să joci perfect toate cele 256 de niveluri, complet până la ecranul-divizat final. Și în drum trebuia să înghiți toate cerculețele, toate energizantele, fructele și fantomele posibile, fără să pierzi nici măcar o viață. În istoria de șaizeci de ani a jocului, nu se realizaseră nici douăzeci de jocuri perfecte. Unul dintre ele, cel mai rapid joc perfect jucat vreodată, fusese reușit de James Halliday în mai puțin de patru ore. El făcuse asta pe un automat *Pac-Man* original aflat în sala de recreere din Gregarious Games.

Deoarece știam că lui Halliday îi plăcuse jocul ăsta, mă documentasem binișor despre *Pac-Man.* Nu izbutisem însă niciodată să fac un joc perfect. Bineînțeles, nici nu mă străduisem cu adevărat. Până acum nu avusesem niciun motiv s-o fac.

Am deschis jurnalul Graal și am apelat toate datele pe care le culesesem vreodată despre Pac-Man. Codul original al jocului. Biografia needitată a designerului, Toru Iwatani. Toate ghidurile de strategie *Pac-Man* scrise vreodată. Toate episoadele serialului de desene animate *Pac-Man.* Ingredientele pentru cerealele *Pac-Man.* Și, desigur, tipare de deplasări. Aveam tone de tipare *Pac-Man,* alături de sute de ore de materiale video cu cei mai buni jucători de *Pac-Man* din istorie. Studiasem deja multe din chestiile astea, dar le-am aruncat și acum o privire, ca să-mi reîmprospătez memoria. După aceea am închis jurnalul Graal și am studiat automatul *Pac-Man* din fața mea, aidoma unui pistolar care-și cântărește adversarul din priviri.

Am întins brațele, am rotit capul și am rulat umerii, apoi mi-am trosnit încheieturile degetelor.

Am pus moneda în fanta din stânga și jocul a emis un sunet electronic familiar *biii-up*! Am apăsat butonul Player One și primul labirint a apărut pe ecran.

Am prins joystick-ul în palma dreaptă și am început să-mi conduc protagonistul în formă de pizza prin labirinturile succesive. *Uaca-uaca-uaca-uaca.*

Decorul simulat din jurul meu a dispărut practic când m-am concentrat asupra jocului și m-am pierdut în vechea lui realitate

bidimensională. La fel ca în cazul lui *Dungeons of Daggorah,* jucam acum o simulare în interiorul unei simulări. Un joc în interiorul unui joc.

•

Am avut câteva starturi false. Jucam o oră, sau chiar două, apoi comiteam o greșeală măruntă și trebuia să reinițializez automatul și să iau totul de la început. Acum eram însă la a opta încercare și jucam de șase ore non-stop. Mă legănam ca Dokken. Până acum jocul ăsta fusese perfect-Iceman. După două sute cincizeci și cinci de ecrane, nu comisesem absolut nicio eroare. Izbutisem să le rad pe toate cele patru fantome cu toate pastilele energetice (până la labirintul al optsprezecelea, când încetează complet să mai devină albastre) și înhățasem absolut toate bonificațiile, fructe, păsări, clopoței și chei care apăruseră fără să mor nicio dată.

Jucam cel mai bun joc din viața mea. Ăsta era. O puteam simți. Toate piesele își ocupau finalmente locul. Aveam atingerea *magică.*

În fiecare labirint exista un punct, imediat deasupra poziției de pornire, unde era posibil să-l „ascunzi” pe Pac-Man vreme de până la cincisprezece minute. În locul acela, fantomele nu-l puteau găsi. Utilizând trucul respectiv, izbutisem să fac două pauze scurte în ultimele șase ore, ca să înfulec ceva și să mă duc la baie.

Pe când mestecam prin ecranul 255, cântecul „Pac-Man Fever” a început să răsune din instalația stereo a sălii. Am surâs ușor în barbă. Știam că acesta trebuia să fie un mic salut de respect din partea lui Halliday.

Recurgând pentru ultima oară la tiparul meu încercat și verificat, am tras de joystick spre dreapta, am intrat pe ușa secretă, apoi am ieșit prin partea opusă și am coborât imediat, ca să culeg ultimele cerculețe rămase și să curăț ecranul. Am inspirat apoi adânc când conturul labirintului albastru a început să pulseze alb. Iar atunci l-am văzut în fața ochilor. Legendarul ecran-divizat. Sfârșitul jocului.

Și apoi, în cel mai prost moment posibil, o alertă de Clasament mi-a pâlpâit pe display, la numai câteva secunde după ce începusem să joc ultimul ecran.

Peste ecranul cu Pac-Man au apărut suprapuse primele zece poziții și le-am privit doar atât cât să văd că Aech devenise

acum a doua persoană care găsise Cheia de Jad. Scorul lui tocmai crescuse cu 19 000 de puncte, ceea ce-l adusese pe poziția a doua și mă împinsese pe mine pe locul al treilea.

Printr-un miracol, am reușit să nu clachez. Am rămas concentrat asupra jocului.

Am strâns joystick-ul și mai tare, refuzând să las anunțul să-mi distrugă focusarea. Aproape terminasem! Trebuia să mulg ultimele 6 760 de puncte posibile din acest ultim labirint amestecat și atunci aș fi obținut finalmente scorul suprem.

Inima mi-a bătut în ritmul muzicii în timp ce am curățat jumătatea stângă, neamestecată, a labirintului. După aceea m-am aventurat în terenul învălmășit al jumătății drepte, conducându-l pe Pac-Man prin gunoaiele pixelate ale memoriei sărăcite a jocului. Ascunse sub resturi, frânturi și grafică distorsionată se mai găseau nouă cerculețe, fiecare în valoare de zece puncte. Nu le puteam zări, dar memorasem locurile lor. Le-am găsit și înfulecat repede pe toate, câștigând alte 90 de puncte. Apoi m-am întors și am intrat în fantoma cea mai apropiată – Clyde –, comițând Pac-Manicid, murind pentru prima dată în joc. Pac-Man a încremenit și s-a micșorat, pierind cu un *biiup* prelungit.

De fiecare dată când Pac-Man murea în acest labirint final, cele nouă cerculețe ascunse reapăreau pe jumătatea dreaptă deformată a ecranului. Pentru a obține scorul maxim posibil al jocului, trebuia să le găsesc și să le înghit pe toate încă de cinci ori, câte o dată cu fiecare dintre cele cinci vieți care-mi mai rămăseseră.

M-am străduit din răsputeri să nu mă gândesc la Aech, despre care știam că avea Cheia de Jad în chiar clipa asta. Probabil că acum citea indiciul necunoscut gravat în suprafața ei.

Am tras joystick-ul spre dreapta, făcând slalom pentru ultima oară prin gunoaiele digitale. De acum cred că o puteam face și legat la ochi. L-am ocolit pe Pinky ca să înghit cele două cerculețe din partea inferioară, apoi alte trei în centru și ultimele patru de sus.

Reușisem. Aveam noul scor mare: 3 333 360 de puncte. Un joc perfect.

Mi-am retras palmele de pe comenzi și am privit cum toate cele patru fantome s-au năpustit spre Pac-Man. GAME OVER a pâlpâit în centrul labirintului.

Am așteptat. Nu s-a întâmplat nimic. După câteva secunde, a reapărut ecranul demo al jocului, arătând cele patru fantome, numele lor și poreclele.

Ochii mei s-au îndreptat către moneda de un sfert de dolar care stătea pe marginea consolei firmei. Anterior fusese sudată locului, neclintită. Acum s-a mișcat însă și a căzut, rostogolindu-se drept în palma avatarului meu. Apoi a dispărut și pe display mi-a apărut mesajul că-mi fusese adăugată automat la inventar. Am încercat s-o iau de acolo, ca s-o examinez, și am constatat că nu puteam. Pictograma ei rămăsese fixată în inventar. Nu puteam nici s-o iau, nici s-o arunc.

Dacă avea proprietăți magice, acestea nu erau dezvăluite în descrierea ei, care era complet goală. Pentru a afla mai multe despre monedă, trebuia s-o supun unor vrăji de nivel înalt. Așa ceva ar fi durat zile și ar fi necesitat multe componente scumpe de vrăji și nici așa nu exista garanția că vrăjile mi-ar fi spus ceva.

Pe moment însă mi-ar fi fost greu să-mi pese chiar așa mult de misterul monedei fixate în inventarul meu. Nu mă puteam gândi decât la faptul că Aech și Art3mis ajunseseră amândoi înaintea mea la Cheia de Jad. Iar obținerea scorului maxim pe jocul Pac-Man de pe Archaide nu mă adusese cu niciun pas mai aproape de a găsi eu însumi cheia. Cu adevărat, pierdusem vremea aici.

Am revenit spre suprafața planetei. Tocmai mă așezasem în cockpitul *Vonnegutului,* când în Inbox a sosit un e-mail de la Aech. Am simțit cum pulsul mi se iuțește când i-am văzut titlul: *Achitarea datoriei.*

Ținându-mi răsuflarea, am deschis mesajul și l-am citit:

> *Dragă Parzival,*
>
> *Noi doi suntem oficial chit acum, ai înțeles*? *Consider că prin prezenta datoria mea către tine a fost complet achitată.*
>
> *Ar fi bine să te grăbești. Sixerii sunt probabil deja pe drum.*
>
> *Baftă,*
> *Aech*

Dedesubtul semnăturii lui se afla un fișier imagine pe care-l atașase mesajului. Era o scanare la rezoluție înaltă a copertei manualului de instrucțiuni pentru jocul adventure de tip text *Zork* – versiunea lansată în 1980 de Personal Software pentru TRS-80 Model III.

Jucasem și rezolvasem *Zork* cândva, cu mult timp în urmă, în primul an al Vânătorii. Dar în același an jucasem sute de alte jocuri adventure de tip text, inclusiv toate urmările la *Zork,* astfel că majoritatea detaliilor sale îmi pieriseră deocamdată din memorie. Cele mai multe jocuri adventure de tip text vechi erau destul de explicative, așa că nu mă obosisem niciodată să citesc manualul de instrucțiuni pentru *Zork.* Acum știam că aceea fusese o greșeală colosală.

Coperta manualului era ilustrată cu o imagine din joc. Un aventurier îndrăzneț, purtând armură și coif cu aripioare, ridicase deasupra capului o spadă albastru-strălucitor, pregătindu-se să lovească un troll care tremura în fața lui. Aventurierul strângea în mâna cealaltă câteva obiecte de preț, iar și mai multe comori erau la picioarele lui, împrăștiate printre oseminte umane. O creatură întunecată, cu colți și ochi strălucind răuvoitor, pândea imediat înapoia eroului.

Toate astea se aflau în prim-planul imaginii, dar ochii mi s-au fixat instantaneu pe ceea ce se găsea în fundal: o casă mare și albă, cu ușa și ferestrele astupate cu scânduri.

Un sălaș de mult abandonat.

M-am mai holbat câteva secunde la imagine, îndeajuns ca să mă înjur în barbă pentru că nu făcusem și singur conexiunea aceea, cu luni în urmă. Apoi am activat motoarele *Vonnegutului* și am stabilit un curs către altă planetă din Sectorul Șapte, nu departe de Archaide. Era o planetă mică, numită Frobozz, pe care se afla o recreare detaliată a jocului *Zork.*

Era de asemenea, acum o știam, ascunzătoarea Cheii de Jad.

0023

Frobozz se afla într-un grup de câteva sute de planete rar vizitate, cunoscute drept Norul XYZZY. Toate datau din primele zile ale lui SISAO și fiecare dintre ele recrea mediul câte unui joc

adventure de tip text clasic sau MUD (multi-user Dungeon). Toate planetele acestea erau un fel de altare, tributuri interactive aduse celor mai vechi strămoși ai lui SISAO.

Jocurile adventure de tip text (pe care exegeții moderni le numeau frecvent „ficțiune interactivă”) foloseau text pentru a crea mediul virtual în care acționa jucătorul. Programul jocului îți oferea o simplă descriere scrisă a împrejurimilor tale imediate, după care te întreba ce vrei să faci în continuare. Pentru a te deplasa sau interacționa cu mediul virtual, introduceai cu ajutorul tastaturii comenzi de tip text care anunțau jocul ce doreai să facă avatarul tău. Instrucțiunile acestea trebuiau să fie foarte simple și erau compuse de obicei numai din două-trei cuvinte, ca „mergi spre sud” sau „ia sabia”. Dacă o comandă era prea complexă, motorul de analizare simplu al jocului nu era capabil s-o înțeleagă. Citind și scriind text, înaintai prin lumea virtuală, colectai comori, te luptai cu monștri, evitai capcane și rezolvai enigme, până ajungeai la final.

Primul joc adventure de tip text pe care l-am jucat vreodată se numea *Colossal Cave* și inițial interfața exclusiv text mi se păruse incredibil de simplă și grosolană. Însă după numai câteva minute de joc, devenisem imersat în realitatea creată de cuvintele de pe ecran. Cumva, descrierile simple, de câte numai două fraze, ale camerelor din joc izbuteau să-mi trezească în minte imagini pline de viață.

Zork a fost unul dintre primele și cele mai faimoase jocuri adventure de tip text. Potrivit jurnalului Graal, îl jucasem până la sfârșit o singură dată, într-o singură zi, cu mai bine de patru ani în urmă. De atunci, într-o etalare șocantă de ignoranță impardonabilă, uitasem cumva două detalii foarte importante despre joc:

1. *Zork* începea cu personajul tău stând în exteriorul unei case albe cu ferestrele bătute în scânduri.
2. În livingul casei albe se afla o vitrină cu trofee.

Pentru a termina jocul, toate comorile pe care le găseai trebuiau readuse în living și puse în vitrina cu trofee.

În sfârșit, restul Catrenului căpăta sens.

Într-un sălaș de mult abandonat,

Cheia de Jad căpitanul a ascuns.
Dar în țignal nu poate ți suflat
Decât după ce trofeele s-au strâns.

Cu decenii în urmă, Zork și toate urmările sale fuseseră licențiate și recreate în interiorul lui SISAO ca simulări tridimensionale incredibil de imersive, aflate toate pe planeta Frobozz, care purta numele unui personaj din universul Zork. Așa încât *sălașul de mult abandonat* – cel pe care încercasem de șase luni să-l localizez – stătuse în tot acest timp în loc deschis pe Frobozz. Ascuns sub ochii tuturor.

•

Am verificat computerul navigațional al navei. Călătorind cu viteză luminică, urma să ajung la Frobozz în ceva mai mult de cincisprezece minute. Exista o șansă însemnată ca Sixerii să fie acolo înaintea mea. În cazul acela, probabil că în clipa ieșirii mele din viteza luminică, pe orbita planetei aștepta deja o mică armada de nave de război Sixere. Ca să ajung la suprafață, trebuia să mă strecor printre ele, după care fie să scap de urmăritori, fie să încerc să găsesc Cheia de Jad cu ei suflându-mi în ceafă. Nu era un scenariu prea grozav.

Din fericire, aveam un plan de rezervă. Inelul meu de Teleportare. Era unul dintre elementele magice cele mai valoroase din inventar, luat din comoara unui dragon roșu pe care-l ucisesem pe Gygax. Inelul îi permitea avatarului meu să se teleporteze o dată pe lună în orice loc din SISAO. Îl foloseam doar în urgențe excepționale, ca ultimă măsură de scăpare sau când trebuia să ajung undeva foarte urgent. Ca acum.

Am programat rapid computerul de la bordul *Vonnegutului* să autopiloteze nava spre Frobozz. L-am instruit să-i activeze dispozitivul de camuflare imediat cum ieșea din hiperspațiu, după care să mă localizeze pe suprafața planetei și să asolizeze în apropiere. Dacă aveam noroc, Sixerii nu aveau să-mi detecteze nava și s-o distrugă înainte să poată ajunge la mine. Dacă o făceau, aveam să rămân împotmolit pe Frobozz fără nicio modalitate de a pleca, în timp ce toată armata Sixeră se apropia de mine.

Am cuplat autopilotul *Vonnegutului,* după care am activat Inelul de Teleportare, rostind cuvântul-comandă: „Brundell”. Când inelul a început să strălucească, am spus numele planetei

pe care doream să mă teleportez. Pe display mi-a apărut o hartă a lui Frobozz. Era o planetă mare și, precum Middletown, cu suprafața acoperită cu sute de cópii identice ale aceleiași simulări – în cazul ăsta, recreări ale câmpului de joc *Zork.* Mai precis existau 512 cópii, ceea ce însemna 512 case albe, amplasate la distanțe egale între ele pe suprafața planetei. Ar fi trebuit să pot obține Cheia de Jad de la oricare, așa că am ales una la întâmplare. Inelul a fulgerat orbitor și în secunda următoare avatarul meu era acolo, pe suprafața lui Frobozz.

Am deschis jurnalul Graal și am localizat însemnările mele inițiale despre rezolvarea lui Zork. După aceea am apelat o hartă a câmpului de joc și am plasat-o într-un colț al display-ului.

Privind cerul, n-am zărit niciun semn al Sixerilor, dar asta nu însemna că ei n-ar fi sosit deja. Probabil că Sorrento și subalternii lui se teleportaseră la alt câmp de joc. Toată lumea știa că Sixerii se instalaseră deja în Sectorul Șapte, așteptând momentul acesta. De îndată ce văzuseră crescând scorul lui Aech, ei ar fi utilizat Tableta Depistării lui Fyndoro și ar fi aflat că el era pe Frobozz. Ceea ce însemna că toată armada Sixeră pornise încoace. Așa că trebuia să găsesc cheia cât mai iute cu putință și apoi s-o șterg dracului din Dodge.

Am privit în jur. Împrejurimile îmi erau straniu de familiare.

Primul text din jocul Zork este o descriere care suna astfel:

> *LA VEST DE CASĂ*
>
> *Stai pe un câmp deschis, la vest de o casă albă, cu ușa din față bătută în scânduri. Aici există o cutie poștală.*

Avatarul meu stătea acum pe acel câmp deschis, la vest de casa albă. Ușa din față a vechiului conac victorian era bătută în scânduri și la câțiva metri de mine se afla o cutie poștală, la capătul aleii. Casa era înconjurată de o pădure deasă, dincolo de care se zărea un lanț de creste muntoase zimțate. Uitându-mă spre stânga, am observat o cărare ce ducea spre nord, exact acolo unde știam că trebuie să fie.

Am ocolit casa în fugă. Pe peretele ei din spate am găsit o ferestruică întredeschisă, pe care am forțat-o, am deschis-o și am intrat în casă. Așa cum mă așteptasem, ajunsesem în bucătărie. În mijloc era o masă din lemn pe care se găsea un

sac lung și maro, și o sticlă cu apă. În apropiere era o vatră, iar o scară suia în pod. În stânga mea, un hol ducea spre living. Exact ca-n joc.

Însă bucătăria conținea de asemenea obiecte care nu erau menționate în descrierea text a camerei din joc. Un aragaz, un frigider, câteva scaune din lemn, o chiuvetă și câteva rânduri de dulăpioare. Am deschis frigiderul. Era plin de junk food. Pizze fosilizate, snackuri budincă, meniuri semicongelate și o mulțime de pachete de condimente. Am deschis dulăpioarele. Erau ticsite cu conserve și alimente deshidratate. Orez, paste, supe.

Și cereale.

Un dulap întreg avea numai cutii vintage cu cereale pentru micul dejun; majoritatea lor nu se mai produseseră încă dinainte să mă nasc eu. Fruit Loops, Honeycombs, Lucky Charms, Count Chocula, Quisp, Frosted Flakes. Și ascunsă mult în spate o singură cutie de Cap'n Crunch. Pe partea ei frontală scria cu litere de o șchioapă: CONȚINE FLUIER GRATUIT!

Cheia de Jad căpitanul a ascuns.

Am vărsat conținutul cutiei pe masă, împrăștiind peste tot boabe aurii de cereale. Apoi l-am văzut – un fluier mic din plastic, închis într-o pungulință transparentă de celofan. Am rupt celofanul și am scos fluierul. Era galben și avea modelat pe o parte chipul lui Cap'n Crunch, iar pe partea cealaltă un cățel. Pe ambele părți erau ștanțate cuvintele FLUIERUL CAP'N CRUNCH BO'SUN.

Am dus fluierul la buzele avatarului și am suflat. Nu s-a auzit însă niciun sunet și nu s-a întâmplat nimic.

Dar în țignal nu poate fi suflat decât după ce trofeele s-au strâns.

Am pus fluierul în buzunar și am deschis sacul de pe masă. Am văzut înăuntru o căpățână de usturoi și am adăugat-o la inventarul meu. După aceea am fugit spre vest, în living. Podeaua era acoperită cu un covor persan mare. În jurul încăperii era mobilă antică, așa cum văzusem în filme din anii 1940. În peretele vestic se afla o ușă din lemn în care erau sculptate litere stranii. Iar pe peretele de vizavi se găsea o vitrină de trofee superbă, din sticlă. Era goală. Pe vitrină se afla o lanternă cu baterii, iar deasupra ei, pe perete, era o sabie.

Am luat sabia și lanterna, după care am dat la o parte covorul persan, descoperind trapa despre care știam deja că se

ascundea dedesubt. Am deschis-o și am dezvăluit o scară ce cobora într-un beci întunecat.

Am aprins lanterna. Pe măsură ce am coborât pe scară, sabia a început să-mi strălucească.

Am continuat să-mi consult însemnările despre *Zork* din jurnalul Graal, care mi-au reamintit felul exact cum să parcurg labirintul de camere, pasaje și enigme al jocului. Am colectat toate cele nouăsprezece comori ale jocului, revenind repetat în livingul casei albe pentru a le pune în vitrina trofeelor, câteva odată. Pe drum a trebuit să mă lupt cu câteva PNP-uri: un trol, un ciclop și un hoț realmente iritant. Cât despre legendarul monstru care pândea în beznă, așteptând să se hrănească cu carnea mea… pur și simplu l-am evitat.

Cu excepția fluierului Cap’n Crunch ascuns în bucătărie, n-am găsit nicio surpriză sau abatere de la jocul original. Pentru a rezolva această versiune tridimensională imersivă de Zork, a trebuit să efectuez doar exact aceleași acțiuni necesare pentru rezolvarea jocului original bazat pe text. Alergând cu viteză maximă și neoprindu-mă nici măcar o dată pentru a privi decorul, ori pentru a încerca să ghicesc singur soluțiile, am reușit să termin în douăzeci și două de minute.

La scurt timp după ce am colectat ultima dintre cele nouăsprezece comori ale jocului, o bijuterie micuță din aramă, pe display mi-a pâlpâit anunțul că *Vonnegutul* sosise afară. Autopilotul tocmai asolizase pe câmpul din vestul casei albe. Dispozitivul lui de camuflare continua să funcționeze, iar scuturile erau activate. Dacă Sixerii erau deja aici, pe orbita planetei, speram să nu-mi fi zărit nava.

M-am întors pentru ultima oară în livingul casei albe și am pus ultima comoară în vitrina trofeelor. La fel ca în jocul original, în vitrină a apărut o hartă, care mă călăuzea la o roabă ascunsă, ce marca sfârșitul jocului. Pe mine nu mă interesa însă nici harta, nici terminarea jocului. Toate „trofeele” erau acum „strânse” în vitrină, așa că am scos fluierul Cap’n Crunch. Avea trei găuri și am acoperit-o pe a treia, pentru a genera tonul de 2 600 hertzi care făcuse fluierul acesta faimos în analele istoriei hackerilor. După aceea am suflat o notă clară și ascuțită.

Fluierul s-a transformat într-o cheiță și scorul meu din Clasament a crescut cu 18 000 de puncte.

Revenisem pe locul al doilea, cu numai 1 000 de puncte înaintea lui Aech.

După o secundă, simularea *Zork* s-a resetat. Cele nouăsprezece articole din vitrina cu trofee au dispărut, revenind în locurile lor originale, iar restul casei și câmpul de joc au revenit la starea în care le găsisem.

Am privit în palmă și am simțit un fior scurt de panică. Cheia era argintie, nu avea culoarea verde-lăptos a jadului. Dar când am întors-o pe partea cealaltă și am examinat-o mai îndeaproape, am văzut că de fapt era învelită în foiță de staniol, ca o lamă de gumă de mestecat sau un baton de ciocolată. Am desfăcut cu grijă ambalajul și am găsit înăuntru o cheie din piatră verde, lustruită.

Cheia de Jad.

Și precum Cheia de Bronz, avea un indiciu gravat în suprafață:

Continuă questul, trecând testul

Am recitit indiciul de câteva ori, dar n-am avut nicio revelație imediată privind înțelesul său, așa că am pus cheia în inventar, după care am cercetat ambalajul. Pe o parte era staniol, iar pe cealaltă parte era hârtie albă. Pe niciuna dintre părți nu exista niciun semn.

În clipa aceea am auzit mugetul înăbușit al unor nave spațiale ce se apropiau și am știut că trebuiau să fie Sixerii. Se părea că soseau aici în forță.

Am băgat și ambalajul în buzunar și am ieșit în goană din casă. Deasupra capului, mii de elicoptere Sixere umpleau cerul ca un roi furios de viespi metalice. Coborând, se despărțeau în grupuri mici ce porneau în direcții diferite, parcă pentru a acoperi toată suprafața planetei.

Nu credeam că Sixerii ar fi atât de idioți încât să încerce să baricadeze toate cele 512 cópii ale casei albe. Strategia aceea avusese succes pe Ludus, însă numai pentru câteva ore, și atunci blocaseră accesul doar într-un singur loc. Planeta Frobozz se găsea într-o zonă PvP, unde funcționa atât tehnologia, cât și magia, ceea ce însemna că finalul era deschis oricărui rezultat. În scurt timp, aveau să apară și hoarde de gunteri înarmați până în dinți, iar dacă Sixerii încercau să-i țină pe toți la distanță, ar fi

însemnat un război la o scară ce nu mai fusese văzută până atunci în istoria lui SISAO.

Am traversat în fugă câmpul și pe când suiam pe rampa *Vonnegutului,* am văzut o escadrilă mare de elicoptere, cam o sută, care cobora din cer deasupra mea. Păreau să se îndrepte drept spre mine.

Max pornise deja motoarele, așa că imediat ce am ajuns la bord i-am strigat să decoleze. Am ajuns la comenzile din cockpit, am deschis propulsia la maximum și roiul coborâtor de Sixeri a virat strâns pentru a mă urmări. Am țâșnit în sus cu toată viteza, dar au început să tragă cu armament greu din câteva direcții. Am fost totuși norocos. Aveam o navă rapidă și scuturile ei erau cele mai bune, așa că au izbutit să reziste până la ajungerea pe orbită. La câteva clipe după aceea au cedat însă și carcasa *Vonnegutului* a suferit avarii considerabile în cele cinci secunde necesare saltului la viteză luminică.

Am scăpat ca prin urechile acului. Nemernicii fuseseră cât pe-aici să m-omoare.

•

Nava era într-o stare jalnică, așa că nu m-am întors direct la fortăreață, ci m-am dus la Garajul lui Joe, o stație orbitală de reparații pentru navele stelare din Sectorul Zece. Era un stabiliment onest operat de PNP-uri, cu prețuri rezonabile și servicii extrem de rapide. Îi foloseam de câte ori *Vonnegutul* necesita reparații sau modernizări.

În timp ce Joe și băieții lui se ocupau de navă, i-am trimis lui Aech un e-mail scurt de mulțumire. I-am spus că orice datorie ar fi simțit că avea față de mine era acum în mod clar complet achitată. Mi-am pus de asemenea țărână în cap pentru că fusesem un găozar colosal de insensibil și egoist și l-am rugat să mă ierte.

Imediat după ce reparațiile navei s-au terminat, am revenit în fortăreață și am petrecut restul zilei lipit de newsfeeduri. Vestea despre Frobozz se răspândise și toți gunteri cu dare de mână se teleportaseră deja acolo. Alte mii soseau în fiecare minut cu vehicule spațiale, ca să se lupte cu Sixerii și să pună mâna pe un exemplar din Cheia de Jad.

Newsfeedurile transmiteau în direct sutele de bătălii pe scară largă ce izbucneau pe Frobozz, în preajma tuturor cópiilor „sălașului de mult abandonat”. Odată în plus, marile clanuri de

gunteri se aliaseră pentru a lansa un atac coordonat împotriva Sixerilor. Era începutul Bătăliei pentru Frobozz, așa cum avea să fie cunoscută, iar pierderile creșteau deja vertiginos de ambele părți.

Stăteam de asemenea cu ochii pe Clasament, așteptând să văd dovezi că Sixerii începuseră să obțină Cheia de Jad în timp ce trupele lor îi țineau pe adversari la distanță. Așa cum mă temeam, următorul scor care a crescut a fost cel de lângă numărul de angajat IOI al lui Sorrento. A sărit cu 17 000 de puncte, aducându-l pe locul al patrulea.

Întrucât Sixerii știau acum de unde și cum să obțină Cheia de Jad, m-am așteptat ca și scorurile celorlalte avataruri ale lor să înceapă să crească, pe măsură ce subordonații îl urmau pe Sorrento. Dar spre surprinderea mea, următorul avatar care a luat Cheia de Jad a fost Shoto, la nici douăzeci de minute după Sorrento.

Cumva, Shoto izbutise să scape de hoardele de Sixeri care mișunau acum pe toată planeta, să intre într-o reproducere a casei albe, să colecteze cele nouăsprezece comori necesare și să obțină cheia sa.

Am continuat să privesc Clasamentul, așteptându-mă să văd crescând și scorul lui Daito, dar asta nu s-a-ntâmplat.

Dimpotrivă, la câteva minute după ce Shoto obținuse cheia, numele lui Daito a dispărut complet din Clasament. Exista o singură explicație posibilă: Daito fusese omorât.

0024

În următoarele douăsprezece ore, haosul a continuat să domnească pe Frobozz, deoarece toți gunterii din SISAO s-au grăbit să ajungă pe planetă și să se alăture luptelor.

Sixerii își dispersaseră armata pe tot globul, într-o încercare îndrăzneață de a bloca toate cele 512 cópii ale câmpului de joc Zork. Însă forțele lor, deși numeroase și bine echipate, s-au rarefiat prea mult de data asta. În ziua aceea doar șapte avataruri ale lor au izbutit să obțină Cheia de Jad. Iar când clanurile de gunteri și-au început atacul coordonat împotriva

forțelor Sixere, „proștii-n albastru” au suferit pierderi grele și au fost siliți să se retragă.

În câteva ore, înaltul comandament Sixer a decis să schimbe strategia. Devenise evident că nu aveau să fie în stare să asigure peste cinci sute de blocade diferite, ori să respingă influxul masiv de gunteri. De aceea și-au regrupat toate forțele în jurul a zece cópii adiacente ale câmpului de joc *Zork* de lângă Polul Sud al planetei, au instalat peste toate scuturi de forță puternice și au dispus în exteriorul lor batalioane blindate.

Strategia aceasta la scară mică a avut succes și forțele Sixere s-au dovedit suficiente pentru a controla cele zece locuri și a-i împiedica pe alți gunteri să intre acolo (și nici nu prea existau motive pentru ca alți gunteri să încerce, fiindcă peste cinci sute de alte copii de *Zork* erau acum larg deschise și neprotejate). După ce au putut opera netulburați, Sixerii au format practic zece șiruri de avataruri în exteriorul celor zece case albe și au început să le treacă prin procesul obținerii Cheii de Jad, unul după altul. Toți puteau să vadă clar ce făceau, deoarece cifrele de lângă numerele de angajați IOI de pe Clasament au început să crească cu câte 15 000 de puncte.

În același timp creșteau de asemenea sute de scoruri de gunteri. Pentru că locul unde se găsea Cheia de Jad devenise cunoscut publicului larg, descifrarea Catrenului și înțelegerea modalității de obținere a cheii erau relativ simple. Ea putea fi luată de oricine trecuse deja prin Prima Poartă.

Când bătălia pentru Frobozz s-a încheiat, pozițiile din Clasament arătau astfel:

PUNCTAJE MAXIME:
1. Art3mis 129 000
2. Parzival 128 000
3. Aech 127 000
4. IOI-653321 122 000
5. Shoto 122 000
6. IOI-643187 120 000
7. IOI-621671 120 000
8. IOI-678324 120 000
9. IOI-637330 120 000
10. IOI-699423 120 000

Deși Shoto egalase scorul lui Sorrento de 122 000 de puncte, Sorrento îl obținuse primul și probabil că acela era motivul pentru care păstrase poziția superioară. Art3mis, Aech, Shoto și cu mine ne păstram numele în veneratele poziții ale „celor Cinci Barosani” doar mulțumită bonificațiilor relativ mici primite fiindcă ajunseserăm primii la cheile de Aramă și Jad. Sorrento câștigase acum și el o asemenea bonificație. Mă treceau fiorii de câte ori îi vedeam numărul de angajat IOI deasupra numelui lui Shoto.

Clasamentul conținea în prezent peste cinci mii de nume și în fiecare oră li se adăugau altele, pe măsură ce avataruri noi izbuteau să-l învingă pe Acererak la *Joust* și să obțină Cheia de Bronz.

Pe avizierele de mesaje nimeni nu părea să știe ce se întâmplase cu Daito, dar ipoteza generală era că fusese ucis de Sixeri în primele minute ale Bătăliei pentru Frobozz. Zvonurile privind felul exact cum murise erau dintre cele mai exagerate, totuși nimeni nu fusese martor la sfârșitul lui. Poate doar Shoto să fi știut adevărul, dar el dispăruse. I-am trimis câteva solicitări pentru chat, însă n-am primit niciun răspuns. Am presupus că, la fel ca mine, își concentra toată energia spre găsirea celei de-a Doua Porți înaintea Sixerilor.

•

Stăteam în fortăreața mea, priveam Cheia de Jad și recitam cuvintele gravate pe ea, mereu și mereu, ca pe o mantra înnebunitoare:

Continuă questul, trecând testul
Continuă questul, trecând testul
Continuă questul, trecând testul

Bun, dar ce test? Ce test ar fi trebuit să trec? Kobayashi Maru? Pepsi Challenge? Era cel mai vag indiciu primit de la începutul jocului.

Mi-am strecurat degetele pe sub vizor și mi-am frecat ochii, frustrat. Am decis că aveam nevoie să fac o pauză și să dorm. Am apelat inventarul avatarului și am pus înăuntru Cheia de Jad. În clipa aceea am remarcat ambalajul din staniol care se afla lângă ea în inventar – în care fusese Cheia de Jad când îmi apăruse în mână.

Știam că secretul descifrării enigmei trebuia să implice cumva și ambalajul, dar tot nu-mi puteam da seama cum anume. M-am întrebat dacă putea fi o referire la *Willy Wonka și fabrica de ciocolată,* apoi am decis că nu putea fi cazul. În interiorul ambalajului nu fusese niciun bilet de aur. El trebuia să aibă alt scop sau înțeles.

M-am uitat la ambalaj și am reflectat la asta până nu mi-am mai putut ține ochii deschiși. Atunci m-am delogat și m-am culcat.

După câteva ore, la 6:12 SST, am fost trezit de sunetul groaznic al alarmei mele pentru Clasament, care mă anunța că una dintre pozițiile de vârf se modificase iarăși.

Cuprins de o spaimă tot mai mare, m-am logat și am apelat Clasamentul, neștiind la ce să mă aștept. Poate că Art3mis trecuse finalmente prin a Doua Poartă? Sau poate că Aech sau Shoto avuseseră onoarea aceasta.

Însă scorurile lor rămăseseră neschimbate. Spre oroarea mea, am văzut că scorul lui Sorrento fusese cel care crescuse – cu 200 000 de puncte. Iar lângă el figurau acum pictogramele a două porți.

Sorrento devenise prima persoană care găsise a Doua Poartă și trecuse prin ea. Drept urmare, avatarul lui se afla acum pe primul loc, în vârful Clasamentului.

Am încremenit, holbându-mă la numărul lui de angajat, și am cântărit în tăcere repercusiunile evenimentului.

La ieșirea din poartă, Sorrento căpătase un indiciu asupra locului unde se afla Cheia de Cristal. Cheia care avea să deschidă a treia și ultima poartă. Prin urmare Sixerii erau acum singurii care dețineau indiciul respectiv. Iar asta însemna că ei se aflau mai aproape de găsirea oului de Paște al lui Halliday decât fusese cineva vreodată.

Brusc mi s-a făcut rău din lipsă de aer. Mi-am dat seama că sufeream de un atac de panică. O spaimă totală și completă. O dezintegrare mintală masivă. Oricum vreți să-i spuneți. Am luat-o puțin razna.

Am încercat să-l sun pe Aech, însă nu mi-a răspuns. Fie că era tot sictirit pe mine, fie că avea alte probleme, mai presante, de rezolvat. Am fost gata să-l apelez pe Shoto, după care mi-am reamintit că avatarul fratelui său tocmai fusese ucis. Probabil că el nu se găsea într-o dispoziție foarte receptivă.

M-am gândit să zbor la Benatar și să-ncerc s-o conving pe Art3mis să vorbească cu mine, dar apoi mi-am venit în fire. Ea avea Cheia de Jad de câteva zile și tot nu putuse trece prin a Doua Poartă. Aflarea faptului că Sixerii trecuseră prin poartă după nici douăzeci și patru de ore o împinsese probabil într-o furie psihopată. Sau poate într-o paralizie catatonică. Pesemne că în clipa de față nu avea chef să vorbească cu nimeni, și cu atât mai puțin cu mine.

Am încercat oricum s-o sun. Ca de obicei, n-a răspuns.

Eram atât de disperat să aud un glas familiar, încât am recurs la a vorbi cu Max. În starea mea actuală până și glasul lui generat de computer era cumva liniștitor. Bineînțeles n-a durat mult ca Max să-și termine replicile pre-programate; iar când a început să se repete, iluzia că vorbeam cu altă persoană s-a spulberat și m-am simțit încă și mai singur. Știi că ți-ai belit complet viața când întreaga ta lume se schimbă în rahat și unica persoană cu care poți să vorbești este software-ul agent de sistem.

Nu mi-am putut regăsi somnul, așa că am stat și m-am uitat la newsfeeduri și la avizierele de mesaje ale gunterilor. Armada Sixerilor a rămas pe Frobozz și avatarurile lor continuau să obțină Chei de Jad.

În mod evident, Sorrento învățase din greșeala anterioară. Acum, când numai ei știau locul celei de-a Doua Porți, Sixerii n-aveau să fie atât de idioți încât să-i dezvăluie locația, încercând s-o baricadeze cu armada, însă profitau din plin de situație. Pe parcursul întregii zile, Sixerii au continuat să treacă avataruri prin a Doua Poartă. După Sorrento, alți zece Sixeri au trecut prin ea în următoarele douăzeci și patru de ore. Pe măsură ce scorul fiecăruia a crescut cu 200 000 de puncte, Art3mis, Aech, Shoto și cu mine am fost împinși tot mai jos și mai jos în Clasament, până am ieșit complet din primii zece, iar pagina principală a Clasamentului n-a mai afișat decât numere de angajați IOI.

Sixerii dominau acum lista.

Iar apoi, când eram sigur că lucrurile nu se mai pot înrăutăți, ele s-au înrăutățit. Și nu oricum, ci foarte, foarte rău. La două zile după ce trecuse prin a Doua Poartă, scorul lui Sorrento a mai crescut cu 30 000 de puncte, indicând că tocmai obținuse Cheia de Cristal.

Am stat în fortăreață, uitându-mă la monitoare, privind cu oroare desfășurarea evenimentelor. Nu se mai putea nega. Se apropia sfârșitul competiției. Și nu avea să se termine așa cum crezusem mereu că va fi, cu un gunter nobil și meritoriu care găsește oul și câștigă premiul. În ultimii cinci ani și jumătate mă autoamăgisem. Toți ne autoamăgiserăm. Povestea aceasta nu avea să aibă un final fericit. Tipii cei răi aveau să iasă învingători.

Am petrecut următoarele douăzeci și patru de ore într-o depresie agitată, verificând obsedat Clasamentul la fiecare cinci secunde și așteptând ca sfârșitul să vină în orice clipă.

În mod clar, Sorrento sau unul dintre numeroșii lui „specialiști în Halliday” izbutiseră să descifreze ghicitoarea și să localizeze a Doua Poartă. Dar cu toate că dovada era chiar acolo în Clasament, tot îmi venea greu s-o cred. Până acum Sixerii avansaseră doar pentru că ne urmăriseră pe Art3mis, Aech sau pe mine. Cum izbutiseră aceiași dobitoci neinspirați să descopere singuri a Doua Poartă? Poate că avuseseră pur și simplu baftă. Sau poate că găsiseră o cale nouă și inovatoare de a înșela. Cum altfel ar fi putut rezolva atât de repede ghicitoarea, când Art3mis n-o putuse face, deși beneficiase de câteva zile avans?

Îmi simțeam creierul ca pe o plastilină strivită. Nu puteam deduce nimic din indiciul gravat pe Cheia de Jad. Eram lipsit complet de orice idei. Chiar și de idei proaste. Nu știam nici ce să fac, nici unde să caut în continuare.

Pe toată durata nopții, Sixerii au continuat să acumuleze Chei de Cristal. Simțeam un cuțit în inimă de fiecare dată când unul dintre scorurile lor creștea, totuși îmi era imposibil să mă opresc din a controla Clasamentul. Eram complet transfigurat.

Mă simțeam înaintând spre disperare absolută. Eforturile mele din ultimii cinci ani fuseseră zadarnice. Îi subestimasem prostește pe Sorrento și pe Sixeri, iar acum eram pe punctul de a plăti prețul suprem pentru îngâmfarea mea. Sclavii aceia corporatiști fără suflet se apropiau de ou cu fiecare secundă. O puteam simți cu fiecare fibră a ființei mele.

O pierdusem deja pe Art3mis, iar acum aveam să pierd și competiția.

Decisesem deja ce voi face când se va întâmpla asta. În primul rând aveam să aleg un puști din fan clubul meu oficial,

pe cineva fără bani și cu un avatar nou-nouț de primul nivel, și aveam să-i dăruiesc absolut tot ce dețineam. După aceea aveam să activez secvența de autodistrugere a fortăreței mele și să stau în centrul de comandă, în timp ce avea să dispară într-o explozie termonucleară masivă. Avatarul meu avea să moară și în centrul display-ului meu avea să apară GAME OVER. Iar apoi aveam să-mi scot vizorul și să ies din garsonieră pentru prima dată în șase luni. Aveam să iau liftul până pe terasa de pe acoperiș. Sau poate chiar să sui pe scări. Să fac nițică mișcare.

Pe terasa blocului meu exista un parc dendrologic. Nu-l vizitasem niciodată, însă văzusem fotografii și-l admirasem prin intermediul camerelor web. În jurul său fusese instalată o barieră din plexiglas transparent, pentru a-i împiedica pe oameni să sară în gol, dar era o glumă. De când mă mutasem aici, cel puțin trei indivizi deciși izbutiseră s-o escaladeze.

Aveam să stau acolo pentru o vreme și să respir aerul nefiltrat al orașului, simțind vântul pe piele. Iar apoi aveam să escaladez bariera și să sar.

Acesta era planul meu curent.

Încercam să decid ce melodie ar trebui să fluier în timpul prăbușirii spre moarte, când mi-a sunat telefonul. Era Shoto. N-aveam chef să stau de vorbă, așa că i-am lăsat apelul să intre în căsuța video, apoi l-am privit înregistrându-și mesajul. A fost scurt. A spus că trebuia să vină la fortăreața mea pentru a-mi aduce ceva. Ceva ce-mi lăsase Daito prin testament.

L-am sunat înapoi ca să aranjăm întâlnirea și mi-am dat seama că era o epavă emoțională. Glasul stins îi era plin de durere și profunzimea disperării era evidentă pe trăsăturile chipului avatarului. Părea complet deznădăjduit. Într-o stare chiar mai jalnică decât mine.

L-am întrebat de ce fratele lui se sinchisise să întocmească un „testament” pentru avatar, în loc să-și lase pur și simplu toate bunurile în grija lui Shoto. După aceea Daito își putea crea un avatar nou și să-și recupereze articolele. Shoto mi-a spus că fratele lui nu avea să-și creeze un avatar nou. Nici acum și nici altădată. L-am întrebat care era motivul și a promis că-mi va explica atunci când ne vom întâlni în persoană.

0025

După vreo oră Max m-a anunțat asupra sosirii lui Shoto. I-am acordat navei sale permisiunea de a intra în spațiul aerian al lui Falco și i-am spus să parcheze în hangar.

Nava lui Shoto era un trauler interplanetar mare care purta numele *Kurosawa,* modelat după o nava *Bebop* din serialul clasic de desene animate *Cowboy Bebop.* Daito și Shoto o utilizaseră ca bază mobilă de operațiuni de când îi cunoscusem. Nava era atât de mare, încât abia a încăput prin ușile hangarului.

Am stat pe pistă ca să-l întâmpin pe Shoto când a ieșit din *Kurosawa.* Purta haine negre de doliu și pe față avea aceeași expresie inconsolabilă pe care o văzusem când vorbiserăm la telefon.

— Parzival-san, a rostit el și a făcut o plecăciune adâncă.

— Shoto-san.

Am răspuns cu o plecăciune la fel de respectuoasă, apoi am întins mâna cu palma în sus, un gest pe care el l-a recunoscut din timpul pe care-l petrecuserăm împreună în quest. A zâmbit, apoi mi-a atins palma. Expresia îndurerată i-a reapărut instantaneu. Era pentru prima dată că-l vedeam pe Shoto după questul nostru împreună pe Tokusatsu (fără a mai pune la socoteală reclamele „Băutura energizantă Daisho”, în care apărea alături de fratele său) și avatarul lui părea cu câțiva centimetri mai înalt decât mi-l reaminteam.

L-am condus în unul dintre „saloanele” rar folosite ale fortăreței, o recreare a livingului din *Legături de familie.* Shoto a recunoscut decorul și a încuviințat tăcut din cap. Apoi, ignorând mobilierul, a luat loc în mijlocul camerei. S-a așezat în stil *seiza,* îndoindu-și picioarele sub coapse. Am procedat la fel, poziționându-mă astfel încât avatarurile noastre să stea față în față. Am rămas tăcuți o vreme. Când a fost în cele din urmă dispus să vorbească, Shoto și-a menținut privirea în podea.

— Sixerii l-au ucis pe fratele meu aseară, a rostit el aproape în șoaptă.

La început am fost prea uluit ca să răspund ceva.

— Adică i-au ucis avatarul? am întrebat, deși știam deja că nu se referea la asta.

Shoto a clătinat din cap.

— Nu. Au intrat cu forța în apartamentul lui, l-au smuls din fotoliul haptic și l-au azvârlit de pe balcon. Locuia la nivelul patruzeci și trei.

A deschis o fereastră de browser în aer, în fața noastră. Afișa un articol de newsfeed în japoneză. L-am atins cu degetul arătător și software-ul Mandarax a tradus textul în engleză. Titlul era ALT SINUCIGAȘ OTAKU. Articolul scurt spunea că tânărul Toshiro Yoshiaki, în vârstă de douăzeci și doi de ani, se sinucisese, sărind în gol din apartamentul lui aflat la nivelul patruzeci și trei al unui hotel convertit din Shinjuku, Tokio, unde locuia singur. Lângă articol era o fotografie a lui Toshiro din școală. Era un japonez tânăr cu păr lung și neîngrijit și acnee. Nu semăna deloc cu avatarul din SISAO.

După ce a văzut că am terminat de citit articolul, Shoto a închis fereastra. Am șovăit o clipă, apoi l-am întrebat:

— Ești sigur că nu s-a sinucis cu adevărat? Poate pentru că avatarul lui fusese omorât?

— Nu, a zis Shoto. Daito n-a comis seppuku. Sunt sigur în privința asta. Sixerii au intrat în apartamentul lui în timp ce ne luptam cu ei pe Frobozz. Așa au izbutit să-i înfrângă avatarul. Omorându-l pe el în lumea reală.

— Îmi pare rău, Shoto.

Nu știam ce altceva să zic. Știam că el spunea adevărul.

— Numele meu adevărat este Akihide, a zis el. Vreau ca tu să-mi cunoști numele adevărat.

Am zâmbit, apoi m-am aplecat, lipindu-mi pentru o clipă fruntea de podea.

— Îți mulțumesc că ai avut încredere în mine să-ți spui numele adevărat. Numele meu adevărat este Wade.

Nu vedeam ce rost ar fi avut să mai păstrăm secrete.

— Mulțumesc, Wade, a rostit Shoto făcând și el o plecăciune.

— Cu plăcere, Akihide.

A tăcut un moment, după care și-a dres glasul și a început să vorbească despre Daito. Cuvintele se revărsau din el. Era vădit că simțea nevoia de a povesti cuiva cele întâmplate. De a povesti despre pierderea lui.

— Numele adevărat al lui Daito era Toshiro Yoshiaki. Nici măcar n-am știut asta până noaptea trecută, când am citit articolul.

— Dar... crezusem că erați frați?

Presupusesem mereu că Daito și Shoto locuiau împreună. Că împărțeau un apartament, sau așa ceva.

— Relația mea cu Daito este dificil de explicat. Shoto s-a oprit și și-a dres iarăși glasul. Nu am fost frați. Nu în viața reală. Doar în SISAO. Înțelegi? Ne-am cunoscut doar online. De fapt nu l-am întâlnit niciodată.

A ridicat încet ochii pentru a-mi întâlni privirea, ca să vadă dacă îl condamnam.

M-am întins și i-am pus mâna pe umăr.

— Te înțeleg, crede-mă. Aech și Art3mis sunt prietenii mei cei mai buni și nici eu nu i-am întâlnit în viața reală. De fapt, *tu* ești de asemenea unul dintre prietenii mei cei mai apropiați.

A plecat capul.

— Mulțumesc.

După vocea lui, mi-am dat seama că plângea.

— Noi suntem gunteri, am rostit încercând să umplu tăcerea stânjenitoare. Noi trăim aici, în SISAO. Pentru noi, asta-i singura realitate care are vreun înțeles.

Akihide a încuviințat. După câteva secunde a reînceput să vorbească.

Mi-a povestit că el și Toshiro se cunoscuseră cu șase ani în urmă, pe când făceau parte amândoi dintr-un grup de asistență SISAO pentru *hikikomori,* tineri care se retrăseseră din societate și optaseră să trăiască în izolare totală. *Hikikomori* se încuiau într-o cameră, citeau manga și stăteau toată ziua în SISAO, bazându-se pe familiile lor pentru a le aduce mâncare. În Japonia existaseră *hikikomori* încă dinainte de începutul secolului, dar numărul lor crescuse enorm după ce începuse vânătoarea oului de Paște al lui Halliday. Milioane de tineri și tinere din toată țara se izolaseră de lume. Uneori copiii aceștia erau numiți „milioanele lipsă”.

Akihide și Toshiro deveniseră cei mai buni prieteni și petrecuseră aproape fiecare zi împreună în SISAO. Când începuse vânătoarea oului lui Halliday, deciseseră imediat să-și unească forțele și să-l caute împreună. Formau o echipă perfectă, fiindcă Toshiro era excepțional la jocurile video, în timp ce mai tânărul Akihide cunoștea bine cultura pop americană. Bunica lui urmase școala în Statele Unite și ambii lui părinți se născuseră acolo, așa că Akihide crescuse cu filmele și

televiziunea americană și învățase să vorbească la fel de bine engleza și japoneza.

Dragostea lui Akihide și Toshiro pentru filmele cu samurai slujise ca inspirație pentru numele și aspectul avatarurilor lor. Shoto și Daito ajunseseră atât de apropiați, încât erau acum ca doi frați, așa că atunci când își creaseră noile identități de gunteri, deciseseră să fie *cu adevărat* frați în SISAO.

După ce trecuseră prin Prima Poartă și deveniseră faimoși, Shoto și Daito acordaseră câteva interviuri pentru mass-media. Își păstraseră identitățile secrete, dar dezvăluiseră că amândoi erau japonezi, ceea ce-i transformase instantaneu în celebrități în Japonia. Începuseră să facă reclame produselor japoneze și produseseră un serial de desene animate și unul TV cu actori, bazate pe isprăvile lor. După ce ajunseseră în culmea gloriei, Shoto îi sugerase lui Daito că poate ar fi fost momentul potrivit să se cunoască în carne și oase. Daito fusese cuprins de un acces de furie și nu mai vorbise câteva zile cu el. După aceea Shoto nu-i mai propusese asta niciodată.

În cele din urmă Shoto mi-a povestit cum murise avatarul lui Daito. Ei doi fuseseră la bordul lui *Kurosawa* și călătoreau între planete în Sectorul Șapte, când Clasamentul îi anunțase că Aech obținuse Cheia de Jad. Când se întâmplase așa, știuseră că Sixerii vor folosi Tableta Depistării lui Fyndoro pentru a determina coordonatele lui Aech și că navele lor vor converge în scurt timp într-acolo.

Pregătindu-se pentru momentul acela, Daito și Shoto petrecuseră ultimele săptămâni amplasând dispozitive microscopice pe fuzelajele tuturor navelor Sixere pe care le putuseră găsi. Cu ajutorul lor urmăriseră navele când își schimbaseră brusc cursul și porniseră toate către Frobozz.

Imediat ce aflaseră că Frobozz era destinația Sixerilor, Shoto și Daito descifraseră cu ușurință înțelesul Catrenului. Și până ajunseseră la Frobozz, după numai câteva minute, deduseseră deja ce trebuiau să facă pentru a obține Cheia de Jad.

Asolizaseră lângă o copie a casei albe încă pustie. Shoto fugise înăuntru ca să colecteze cele nouăsprezece comori și să ia cheia, iar Daito rămăsese de pază afară. Shoto lucrase iute și mai avea doar două comori de colectat, când Daito îl informase prin comunicator că se apropiau de ei zece elicoptere Sixere. Îi spusese fratelui lui să se grăbească și făgăduise că-i va ține în

loc pe inamici până când Shoto obținea Cheia de Jad. Niciunul dintre ei nu știa dacă vor mai beneficia de altă ocazie de a ajunge la ea.

Pe când se străduia să colecteze ultimele două comori și să le pună în vitrina trofeelor, Shoto acționase prin telecomandă o videocameră exterioară a lui *Kurosawa* și o folosise pentru a înregistra confruntarea lui Daito cu Sixerii. Acum a deschis o fereastră și mi-a pus videoclipul acela pentru a-l viziona, dar el și-a ferit ochii până s-a terminat. În mod clar nu dorea să-l revadă.

În videofeed l-am văzut pe Daito stând singur pe câmp, lângă casa albă. O flotă mică de elicoptere Sixere cobora și a început să tragă cu tunurile laser imediat ce au ajuns în raza de bătaie. O grindină de trăsnete roșii, arzătoare, a început să cadă în jurul lui Daito. Înapoia sa, în depărtare, am putut vedea alte elicoptere Sixere asolizând și din fiecare coborau grupe de infanteriști cu blindaje energetice. Daito era înconjurat.

În mod evident, Sixerii observaseră nava *Kurosawa* în timp ce cobora spre suprafața planetei și făcuseră o prioritate din uciderea celor doi samurai.

Daito n-a ezitat în a-și folosi asul din mânecă. A scos Capsula Beta, a ridicat-o în mâna dreaptă și a activat-o. Instantaneu avatarul i s-a transformat în Ultraman, un supererou extraterestru roșu-argintiu, cu ochi strălucitori. Odată cu transformarea sa, avatarul i-a crescut până la înălțimea de cincizeci de metri.

Trupele Sixere care se apropiau de el au încremenit, holbându-se îngrozite și uluite cum Ultraman Daito a prins două elicoptere din aer și le-a izbit între ele, aidoma unui copil gigantic care s-ar fi jucat cu două mașinuțe metalice. A lăsat epavele în flăcări să cadă pe pământ și a început să doboare alte aparate Sixere din văzduh, lovindu-le cu palmele ca pe niște muște iritante. Cele scăpate de strânsoarea lui letală au virat și l-au împroșcat cu salve laser și focuri de mitraliere, care erau însă deviate cu ușurință de pielea lui extraterestră blindată. Daito a emis un hohot bubuitor de râs, care a reverberat în depărtare. După aceea a desenat o cruce cu brațele intersectate, în dreptul încheieturilor. O rază energetică strălucitoare a țâșnit de acolo, vaporizând șase-șapte elicoptere inamice care avuseseră ghinionul să fie pe direcția ei. Daito s-a

răsucit și a baleiat raza peste trupele de sol Sixere din jurul lui, arzându-le ca pe niște furnici sub o lupă.

Părea să se distreze copios. Ba chiar în asemenea măsură, încât n-a băgat în seamă lumina de avertizare înglobată în centrul pieptului său, care începuse să pâlpâie roșu-aprins. Era semnalul că cele trei minute de Ultraman se apropiau de sfârșit și că forțele îi erau aproape complet epuizate. Limita aceea temporală era principala slăbiciune a lui Ultraman. Dacă Daito nu dezactiva Capsula Beta și revenea la formă umană înainte de terminarea celor trei minute, avatarul lui avea să moară. În același timp însă era evident că dacă ar fi revenit la forma umană în momentul acesta, în mijlocul măcelului Sixerilor, ar fi fost ucis pe loc. Iar Shoto n-ar mai fi putut ajunge niciodată la navă.

Puteam vedea cum Sixerii din jurul lui Daito răcneau în comunicatoarele lor cerând întăriri și cum alte elicoptere continuau să sosească cu zecile. Daito le dobora de pe cer, unul câte unul, cu rafale perfect țintite ale razelor sale specium. Iar cu fiecare salvă pe care o trăgea, lumina de avertizare de pe piept pulsa mai rapid.

Apoi Shoto a ieșit din casa albă și și-a anunțat fratele prin intermediul comunicatorului că obținuse Cheia de Jad. Sixerii l-au zărit și, simțind o țintă mai vulnerabilă, și-au redirecționat focul spre avatarul său.

Shoto a sprintat cu disperare spre *Kurosawa.* A activat Cizmele Vitezei pe care le purta și avatarul lui a devenit o pâclă abia vizibilă care gonea peste terenul deschis. În același timp Daito și-a repoziționat forma gigantică pentru a-i oferi cât mai multă protecție. Continuând să lanseze salve energetice, a izbutit să-i țină pe Sixeri la respect.

După care glasul lui Daito s-a auzit în comunicator:

— *Shoto*! a strigat. *Cred c-a intrat cineva*! *A intrat cineva la mine*...

Glasul i s-a întrerupt. În aceeași clipă avatarul i-a încremenit, ca și cum se transformase în stană de piatră și direct deasupra capului i-a apărut o pictogramă de delogare.

Delogarea din contul SISAO în timp ce erai angajat în luptă era similară cu sinuciderea. În timpul secvenței de delogare, avatarul îți încremenea pentru șaizeci de secunde, timp în care erai complet lipsit de apărare și susceptibil atacurilor. Secvența

de delogare fusese concepută în felul acesta pentru a împiedica avatarurile s-o utilizeze ca mod simplu de a scăpa dintr-o luptă. Trebuia fie să-ți continui lupta, fie să te retragi într-un loc sigur înainte de a te putea deloga.

Secvența de delogare a lui Daito fusese inițializată în momentul cel mai nepotrivit cu putință. Imediat ce avatarul i-a încremenit, a început să încaseze salve masive de laser și mitralieră din toate direcțiile. Lumina roșie de avertizare de pe piept i-a pâlpâit tot mai repede, până a devenit roșu permanent. În clipa aceea forma gigantică a lui Daito a colapsat. A căzut, fiind cât pe ce să-i strivească pe Shoto și *Kurosawa.* A atins solul și avatarul i s-a transformat, revenind la aspectul și mărimea sa normală, apoi a început să se destrame treptat din existență. După ce avatarul lui Daito a dispărut complet, a lăsat pe pământ o grămăjoară de articole – tot ce avusese în inventar, inclusiv Capsula Beta. Murise.

Am văzut pe videofeed altă pâclă de mișcări, când Shoto a alergat înapoi, ca să recupereze articolele acelea. Apoi a reintrat în goană în *Kurosawa.* Nava a decolat și a țâșnit spre orbită, fiind supusă unui tir susținut de artilerie grea. Mi-a reamintit propria mea evadare disperată de pe Frobozz. Norocul lui Shoto fusese că fratele lui distrusese majoritatea elicopterelor Sixere din vecinătate, iar întăririle încă nu sosiseră.

Shoto a izbutit să ajungă pe orbită și să scape, făcând saltul la viteza luminică. În chiar ultima clipă.

•

Video-ul s-a terminat și Shoto a închis fereastra.

— Cum crezi c-au aflat Sixerii unde locuia el? l-am întrebat.

— Nu știu. Daito era prevăzător. Își acoperea urmele.

— Dacă l-au găsit pe el, am spus, ar putea să te găsească și pe tine.

— Știu. Mi-am luat precauții.

— Bun.

Shoto a scos din inventarul său Capsula Beta și mi-a întins-o.

— Daito ar fi dorit să fie a ta.

Am ridicat o mână.

— Nu, cred că tu ar trebui s-o păstrezi. S-ar putea să ai nevoie de ea.

Shoto a clătinat din cap.

— Am toate celelalte articole ale lui. N-am nevoie de ea. Și n-o doresc.

Mi-a întins capsula, insistent. Am luat artefactul și l-am examinat. Era un cilindru metalic mic, negru-argintiu, cu un buton roșu pentru activare pe o parte. Forma și mărimea lui îmi aminteau de săbiile de lumină pe care le aveam. Însă săbiile de lumină erau doi bani duzina. Aveam mai bine de cincizeci în colecția mea. Pe de altă parte, Capsula Beta era unică și reprezenta o armă mult mai puternică.

Ținând capsula cu ambele mâini, am făcut o plecăciune.

— Mulțumesc, Shoto-san.

— Mulțumesc, Parzival, a replicat el și a efectuat o plecăciune identică. Mulțumesc pentru că m-ai ascultat.

S-a ridicat încetișor. Întregul limbaj al corpului său părea să semnaleze înfrângerea.

— Sper că n-ai abandonat, nu? l-am întrebat.

— Bineînțeles că nu. Și-a îndreptat spatele și mi-a surâs sumbru. Dar acum țelul meu nu mai este găsirea oului. Am o nouă misiune, mult mai importantă.

— Și anume?

— Răzbunare.

Am încuviințat din cap. După aceea m-am sculat, am luat una dintre săbiile de samurai prinse pe perete și i-am întins-o lui Shoto.

— Te rog să accepți darul acesta, i-am spus. Pentru a te ajuta în noua ta misiune.

Shoto a luat sabia și a tras puțin din teacă lama ornată.

— Un Masamune? a întrebat, privind-o uluit.

Am aprobat din cap.

— Da. Și este de asemenea o Sabie Vorpal plus cinci.

Shoto a mai făcut o plecăciune pentru a-și arăta recunoștința.

— *Arigato*!

Am coborât împreună cu liftul spre hangar, în tăcere. Înainte de a se îmbarca, Shoto s-a întors către mine.

— În cât timp crezi că vor trece Sixerii prin a Treia Poartă? a întrebat el.

— Nu știu. Sper că nu foarte repede, ca să avem timp să-i ajungem.

— Nu se termină până nu cântă grăsana, așa-i?

Am încuviințat.

— Nu se termină până nu se termină. Și încă nu s-a terminat.

0026

Fisa mi-a căzut în timpul nopții, la câteva ore după ce Shoto îmi părăsise fortăreața.

Stăteam în centrul de comandă, țineam în mână Cheia de Jad și recitam întruna indiciul gravat pe suprafața ei:

— Continuă questul, trecând testul.

În cealaltă mână țineam ambalajul din foiță de staniol. Ochii mei treceau de la cheie la ambalaj și înapoi la cheie, în timp ce încercam cu disperare să-nțeleg legătura dintre ele. Făceam asta de câteva ore și nu ajunsesem nicăieri.

Am suspinat și am lăsat cheia din mână, apoi am așezat foița de staniol pe consola din fața mea. I-am netezit cu atenție toate cutele și încrețiturile. Avea forma unui pătrat cu latura de cincisprezece centimetri. Pe o parte staniol argintiu, pe cealaltă parte hârtie albă, mată.

Am apelat un software de analiză imagini și am scanat la înaltă rezoluție ambele părți ale ambalajului. După aceea am mărit imaginile pe display și le-am studiat micrometru cu micrometru. N-am putut găsi nicio urmă sau semn, pe niciuna dintre fețele ambalajului.

Mâncam în același timp chipsuri, așa că utilizam comenzi vocale pentru operarea software-ului de analiză. I-am cerut să readucă imaginile la mărimea originală și să le afișeze în centrul display-ului. Mi-am reamintit de o scenă din *Vânătorul de recompense,* în care personajul Deckard, interpretat de Harrison Ford, utilizează un scaner controlat similar prin voce pentru a analiza o fotografie.

Am ridicat ambalajul și l-am privit din nou. Lumina virtuală s-a reflectat din suprafața cu staniol și m-am gândit să fac din el un avion de hârtie și să-l arunc prin cameră. Asta m-a făcut să mă gândesc la origami, ceea ce mi-a reamintit altă scenă din *Vânătorul de recompense.* Mai exact, una dintre scenele finale.

Și atunci mi-a căzut fisa.

— *Unicornul*, am șoptit.

În clipa când am spus cu glas tare cuvântul „unicornul”, ambalajul a început să se împăturească singur în palma mea. Bucata pătrată de staniol s-a îndoit pe jumătate, pe diagonală, creând un triunghi argintiu. A continuat să se împăturească și plieze în triunghiuri mai mici și romburi încă mai mici, până când a format o figurină cu patru picioare, din care a ieșit o coadă, un cap și, finalmente, un corn.

Ambalajul se împăturise singur într-un unicorn origami argintiu. Una dintre imaginile de referință din *Vânătorul de recompense.*

Eu sărisem deja în lift și coboram spre hangar, răcnindu-i lui Max să pregătească *Vonnegutul* pentru decolare.

Continuă questul, trecând testul.

Acum știam exact la ce „test” se refereau cuvintele acelea și unde trebuia să mă duc pentru a-l trece. Unicornul origami îmi arătase calea.

•

Vânătorul de recompense era amintit nu mai puțin de paisprezece ori în *Almanahul lui Anorak.* Fusese unul dintre primele zece filme favorite din toate timpurile ale lui Halliday. Și se baza pe romanul lui Philip K. Dick, unul dintre autorii favoriți ai lui Halliday. Din aceste motive, vizionasem *Vânătorul de recompense* de peste patruzeci de ori și memorasem fiecare cadru și fiecare replică din film.

Pe când *Vonnegutul* gonea prin hiperspațiu, am apelat pe o fereastră de pe display-ul meu *Vânătorul de recompense,* varianta Director Cut, după care am derulat-o pentru a revedea în mod deosebit două scene.

Filmul, lansat în 1982, își desfășoară acțiunea în Los Angeles în anul 2019, într-un viitor vast și hipertehnologic, care n-a ajuns să se împlinească niciodată. Povestea îl urmărește pe un tip pe nume Rick Deckard, interpretat de Harrison Ford. Deckard este „blade runner/vânător de recompense”, un tip special de polițist care urmărește și omoară replicanți – făpturi modificate genetic, aproape imposibil de deosebit de oamenii adevărați. Ba chiar, replicanții arată și se comportă atât de asemănător cu oamenii adevărați, încât singurul fel prin care blade runnerii îi pot identifica este cu ajutorul unui dispozitiv de tip poligraf, numit aparat Voight-Kampff pentru a-i testa.

Continuă questul, trecând testul.

Aparatele Voight-Kampff apar doar în două scene din film. Ambele se petrec în Clădirea Tyrell, o structură enormă formată din două piramide suprapuse care găzduiește Corporația Tyrell, compania care fabrică replicanții.

Recreările Clădirii Tyrell erau printre structurile cele mai comune în SISAO. Cópii ale ei existau pe sute de planete diferite, în toate cele douăzeci și șapte de sectoare. Asta deoarece codul pentru clădire era inclus ca șablon gratuit în software-ul de construcție WorldBuilder SISAO (alături de alte sute de structuri împrumutate din diverse filme și seriale TV science-fiction). De aceea în ultimii douăzeci și cinci de ani, de câte ori cineva utiliza software-ul WorldBuilder pentru a crea o planetă nouă în SISAO, putea să selecteze pur și simplu Clădirea Tyrell de pe un meniu derulant și să introducă o copie a ei în simularea sa, pentru a-l ajuta să completeze orașul sau peisajul futurist al cărui cod îl scria. Drept urmare, unele planete aveau peste o duzină de cópii ale Clădirii Tyrell răspândite pe suprafețele lor. În prezent, eu goneam cu viteză luminică spre cea mai apropiată dintre ele, planeta Axrenox cu tema ciberpunk din Sectorul Douăzeci și doi.

Dacă bănuiala mea era corectă, fiecare copie a Clădirii Tyrell de pe Axrenox conținea o intrare ascunsă în a Doua Poartă, prin intermediul aparatelor Voight-Kampff din ea. Nu mă temeam că mă voi întâlni cu Sixeri, pentru că era imposibil ca ei să fi putut baricada a Doua Poartă, deoarece existau mii de cópii ale Clădirii Tyrell pe sute de planete diferite.

După ce am ajuns pe Axrenox, găsirea unei cópii a Clădirii Tyrell a durat numai câteva minute. Ar fi fost greu să n-o vezi. Era o structură piramidală masivă, a cărei bază acoperea câțiva kilometri pătrați și care se ridica mult deasupra majorității clădirilor învecinate.

Am stabilit imediat cursul într-acolo. Dispozitivul de camuflare a navei era deja activat și l-am lăsat pornit, când am coborât *Vonnegutul* pe una dintre platformele pentru asolizare ale Clădirii Tyrell. Apoi am încuiat nava și i-am activat toate sistemele de securitate, sperând că vor fi suficiente pentru a nu fi furată până reveneam. Aici nu funcționa magia, așa că n-o puteam micșora și pune în buzunar, iar lăsarea ei în loc deschis pe o planetă cu temă ciberpunk ca Axrenox era ca și cum aș fi cerut în mod explicit să-mi fie furată sau jefuită. *Vonnegutul* ar fi

fost o țintă pentru prima gașcă de tipi îmbrăcați în piele care l-ar fi zărit.

Am apelat o hartă a Clădirii Tyrell și am utilizat-o pentru a localiza un ascensor care ajungea pe acoperiș la distanță mică de platforma pe care coborâsem. Am ajuns la lift, am introdus codul de securitate prestabilit pe minitastatura numerică și mi-am ținut singur pumnii. Am fost norocos. Ușile liftului au șuierat și s-au deschis, glisând. Creatorul acestei secțiuni de oraș nu se mai obosise să reseteze codurile de securitate din șablon. Am luat asta ca pe un semn bun. Însemna că nu se atinsese probabil de nicio setare prestabilită a șablonului.

În timp ce coboram cu liftul spre nivelul 440, mi-am activat armura și am scos armele. Între ascensor și încăperea la care trebuia să ajung erau cinci puncte de control de securitate. Dacă șablonul nu fusese modificat, până la destinație aveam să mă întâlnesc cu cincizeci de PNP-uri replicanți Tyrell în roluri de agenți de securitate.

Împușcăturile au început imediat cum s-au deschis ușile liftului. A trebuit să omor șapte androizi înainte de a putea măcar să ies din cabină.

Următoarele zece minute s-au derulat precum climaxul unui film de John Woo. Unul dintre cele în care jucase Chow Yun Fat, ca *Detectiv particular* sau *Ucigașul.* Am comutat ambele arme pe foc automat și am ținut apăsate trăgacele, trecând dintr-o cameră în alta și sfârtecând toate PNP-urile din cale. Agenții de pază au răspuns de asemenea cu foc, dar gloanțele lor ricoșau inofensiv pe armura mea. Muniția nu mi se termina niciodată, deoarece de fiecare dată când goleam un încărcător, unul nou era teleportat în locul lui.

Factura de gloanțe la sfârșitul lunii avea să fie imensă.

Am ajuns finalmente la destinație, am introdus alt cod și am încuiat ușa după mine. Știam că nu dispuneam de mult timp. Sirene urlau prin toată clădirea și probabil că miile de agenți de pază PNP de la nivelurile de dedesubt porniseră deja în căutarea mea.

Pașii mi-au răsunat sonor în încăpere. Era pustie, cu excepția unei bufnițe mari, cocoțată pe o stinghie aurie. A clipit spre mine, silențios, pe când traversam sala enormă, de mărimea unei catedrale, o recreare perfectă a biroului lui Eldon Tyrell, întemeietorul Corporației Tyrell. Toate detaliile din film fuseseră

reproduse cu exactitate. Pardoseli de piatră lustruite. Coloane gigantice din marmură. Întregul perete vestic era o fereastră masivă, din podea în tavan, care oferea o panoramă amețitoare a orașului vast de dincolo de ea.

Lângă fereastră se afla o masă lungă pentru conferințe. Pe ea era un aparat Voight-Kampff. Avea dimensiunea unei serviete, cu un rând de butoane neetichetate în față, lângă trei mini-monitoare pentru date.

S-a autoactivat când m-am așezat în fața ei. Un braț robotic subțire a întins un dispozitiv circular care semăna cu un scaner retinal și care s-a aliniat perfect cu pupila ochiului meu drept. Într-o parte a aparatului era încorporat un burduf plisat similar unor foale, care a început să se ridice și să coboare, lăsând impresia că mașinăria respira.

Am privit în jur, întrebându-mă dacă va apărea un PNP al lui Harrison Ford, care să-mi pună aceleași întrebări pe care i le pusese lui Sean Young în film. Pentru orice eventualitate, îi memorasem răspunsurile. Am așteptat câteva secunde, dar nu s-a întâmplat nimic. Foalele aparatului continuau să se ridice și să coboare. Sirenele de securitate continuau să zbiere în depărtare.

Am scos Cheia de Jad. În clipa aceea, un capac a glisat în suprafața aparatului Voight-Kampff, dezvăluind o broască. Am introdus cheia și am răsucit-o. Atât aparatul, cât și cheia au dispărut și în locul lor s-a ivit a Doua Poartă. Era un portal ca o ușă, pe tăblia lustruită a mesei de conferințe. Conturul ei strălucea cu aceeași culoare jad lăptoasă ca și cheia și, la fel ca Prima Poartă, părea să ducă spre un câmp stelar vast.

Am suit pe masă și am sărit înăuntru.

•

Eram în pragul unei săli de bowling cu aspect sărăcăcios, cu decor din epoca disco. Mocheta avea un desen țipător de volburi verzi și cafenii, iar scaunele din plastic matrițat erau portocaliu decolorat. Toate pistele de bowling erau goale și neluminate. Locul era pustiu. Nu exista nici măcar vreun PNP înapoia tejghelei de la recepție sau a barului de snacksuri. N-am știut unde mă aflam, până am văzut scris cu litere de o șchioapă POPICARIA MIDDLETOWN pe peretele de deasupra pistelor de bowling.

La început singurul sunet pe care l-am auzit a fost zumzetul slab al tuburilor fluorescente de pe tavan. Apoi am remarcat piuiturile electronice încete ce proveneau din stânga mea. Am privit într-acolo și am văzut o nișă întunecată, imediat după barul de snackuri. Deasupra intrării aceleia ca de peșteră era o firmă. Zece litere din neon roșu-strălucitor formau cuvintele SALĂ JOCURI.

Brusc s-a iscat o pală violentă de vânt, apoi un vuiet ca de uragan a răsunat prin sala de bowling. Tălpile au început să-mi lunece pe carpetă și mi-am dat seama că avatarul îmi era tras spre sala de jocuri, ca și cum înăuntrul ei își făcuse apariția o gaură neagră.

Vidul m-a tras prin intrarea sălii și am zărit înăuntru o grămadă de jocuri video, toate datând de la jumătatea și sfârșitul anilor 1980. *Crime Fighters, Heavy Barrel, Vigilante, Smash TV.* Acum vedeam însă că avatarul îmi era dus spre un joc anume, un aparat izolat, aflat chiar în fundul săliței.

Black Tiger. Capcom, 1987.

Un vortex rotitor se deschisese în centrul monitorului jocului și înghițea toate gunoaiele și resturile, paharele de unică folosință, pantofii de bowling – tot ce nu era fixat locului. Inclusiv pe mine. Când avatarul meu s-a apropiat de el, m-am întins în mod reflex și am înhățat joystick-ul unui automat de jocuri *Time Pilot.* Picioarele mi s-au desprins instantaneu de pe podea, deoarece vortexul continua să-mi tragă inexorabil avatarul spre el.

În clipa aceasta rânjeam pur și simplu de încântare. Eram pregătit să mă autofelicit, fiindcă devenisem expert în *Black Tiger* de mult timp, în chiar primul an al Vânătorii.

În anii dinaintea morții sale, când trăise în izolare, singurul lucru pe care Halliday îl postase pe site-ul său fusese o animație scurtă în buclă. Animația îl arăta pe avatarul lui, Anorak, stând în biblioteca din castelul său, unde amesteca poțiuni și examina cărți vechi cu vrăji. Animația aceea rulase în buclă continuă mai bine de un deceniu, când fusese înlocuită de Clasament în dimineața morții lui Halliday. Iar în animația aceea, pe peretele dinapoia lui Anorak se putea vedea imaginea mare a unui dragon negru.

Gunterii umpluseră nenumărate *thread*-uri de pe aviziere, discutând despre înțelesul tabloului respectiv și despre ce semnifica dragonul negru sau dacă avea de fapt vreo

semnificație. Eu însă fusesem absolut sigur în privința înțelesului.

În una dintre primele sale intrări din *Almanahul lui Anorak,* Halliday scrisese că de câte ori părinții lui începeau să zbiere unul la celălalt, el ieșea pe furiș din casă și mergea cu bicicleta la sala locală de bowling, ca să joace *Black Tiger,* fiindcă era un joc pe care-l putea câștiga cu numai un sfert de dolar. *AA* 23:234: „pentru un sfert de dolar, *Black Tiger* îmi îngăduia să scap din existența mea jalnică vreme de trei ore glorioase. Era un târg destul de bun."

Black Tiger apăruse prima dată în Japonia sub titlul său original *Burakku Doragon.* Dragonul Negru. În vederea lansării sale în America, jocul fusese rebotezat. Eu dedusesem că tabloul cu un dragon negru de pe peretele cabinetului lui Anorak fusese un indiciu subtil că *Burakku Doragon* va juca un rol important în Vânătoare. De aceea studiasem jocul până ce, ca și Halliday, puteam să ajung la sfârșitul lui plătind doar un credit. După aceea continuasem să-l mai joc la fiecare câteva luni, pentru a-mi păstra reflexele.

Acum se părea că prevederea și răbdarea aveau să-mi fie răsplătite.

M-am putut ține de joystick-ul *Time Pilot* numai pentru câteva secunde. După aceea l-am scăpat și avatarul mi-a fost absorbit direct în monitorul automatului *Black Tiger.*

Pentru o clipă totul s-a întunecat. Apoi m-am trezit într-un peisaj suprarealist.

Stăteam pe un coridor îngust de donjon. În stânga era un zid înalt și cenușiu din pietre suprapuse, pe care era fixat un craniu gigantic de dragon. Zidul se ridica mult, pierind în negurile de deasupra. Nu puteam distinge vreun plafon. Podeaua donjonului era formată din platforme circulare plutitoare, dispuse cap la cap într-o linie lungă care se întindea în bezna din față. În dreapta, dincolo de marginile platformelor nu exista nimic – doar un neant întunecat, nesfârșit.

M-am întors, dar înapoia mea nu exista nicio ieșire. Doar alt zid înalt din pietre, care se pierdea în întunericul infinit de deasupra.

Am coborât ochii și mi-am privit corpul. Avatarul meu arăta acum exact ca eroul din Black Tiger: un războinic barbar musculos, pe jumătate dezbrăcat, purtând doar un suspensor

blindat și un coif cu coarne. Brațul drept îmi dispărea într-o mănușă metalică ciudată, din care atârna un lanț lung și retractabil, care se sfârșea cu o bilă metalică cu ghimpi. Mâna stângă ținea cu iscusință trei pumnale pentru aruncat. Le-am azvârlit în vidul negru din dreapta mea și alte trei pumnale identice mi s-au ivit instantaneu în mână. Am încercat să sar și am descoperit că puteam ajunge la zece metri înălțime, după care să aterizez cu grația unei feline.

Acum am înțeles. Urma să joc *Black Tiger,* într-adevăr. Dar nu platforma de joc bidimensională, cu derulare în lateral, veche de cincizeci de ani, în care devenisem specialist. Acum stăteam într-o versiune nouă, tridimensională și imersivă a jocului, care fusese creată de Halliday.

Cunoștințele mele legate de mecanica, nivelurile și inamicii jocului original aveau să fie în mod clar utile, totuși jucarea lui în sine avea să fie complet diferită, necesitând și un set diferit de abilități.

Prima Poartă mă adusese în interiorul unuia dintre filmele favorite ale lui Halliday, iar acum a Doua Poartă mă introdusese în unul dintre jocurile lui video favorite. Pe când reflectam asupra implicațiilor acestui șablon, un mesaj a început să-mi pâlpâie pe display: GO!

Am privit în jur. O săgeată săpată în peretele de piatră din stânga mea arăta drept înainte. Mi-am întins și scuturat brațele și picioarele, mi-am trosnit încheieturile degetelor și am inspirat adânc. După care, cu armele pregătite, m-am repezit înainte, sărind de pe o platformă pe alta, pentru a mă înfrunta cu primul adversar.

•

Halliday recrease cu exactitate toate detaliile donjonului cu opt niveluri din *Black Tiger.*

N-am început prea grozav și am pierdut o viață chiar înainte să fi trecut de primul boss. Apoi însă am început să mă obișnuiesc cu jucarea în trei dimensiuni (și din perspectivă *first-person*). În cele din urmă mi-am găsit ritmul.

Am continuat, sărind de pe o platformă pe alta, atacând în aer, ferindu-mă de permanentele atacuri de diformi, schelete, șerpi, mumii, minotauri și, da, ninja. Fiecare inamic pe care-l lichidam scăpa un maldăr de „monede Zenny”, pe care le puteam folosi ulterior pentru a-mi cumpăra armură, arme și

poțiuni de la unul dintre înțelepții bărboși risipiți pe fiecare nivel. (Se pare că acești „înțelepți” considerau că deschiderea unei prăvălii în mijlocul unui donjon ticsit de monștri era o idee excelentă.)

Nu existau time-outuri și nu dispuneam de nicio modalitate de a pune pauză jocului. Odată ce intrai pe o poartă, nu te puteai opri și deloga. Sistemul n-o permitea. Rămâneai logat, chiar dacă ți-ai fi scos vizorul. Unica ieșire din poartă să treci prin ea. Sau să mori.

Am reușit să termin cele opt niveluri ale jocului în mai puțin de trei ore. Cel mai aproape de moarte am fost în timpul bătăliei cu bossul final, Dragonul Negru, care, desigur, semăna perfect cu cel din tabloul bibliotecii lui Anorak. Îmi epuizasem toate viețile suplimentare și indicatorul vitalității era aproape la zero, dar am izbutit să mă mișc întruna și să mă feresc de răsuflarea de foc a dragonului în timp ce-i reduceam încetișor indicatorul vieții printr-o avalanșă constantă de pumnale azvârlite. I-am dat lovitura decisivă și dragonul s-a năruit în colb digital în fața mea.

Am oftat prelung, epuizat și ușurat.

Și după aceea, absolut fără nicio tranziție, am revenit în sălița de jocuri din sala de bowling, stând în fața automatului *Black Tiger.* Pe monitorul jocului, barbarul meu împlătoșat adoptase o postură eroică. Sub el a apărut următorul text:

> *AI READUS POPORULUI NOSTRU PACEA ȘI PROSPERITATEA.*
> *ÎȚI MULȚUMIM, BLACK TIGER*!
> *FELICITĂRI PENTRU PUTEREA ȘI ÎNȚELEPCIUNEA TA*!

Iar apoi s-a întâmplat ceva straniu, ceva ce nu se petrecuse niciodată când învinsesem jocul original. Unul dintre „înțelepții” din donjon s-a ivit pe ecran, cu un balonaș conversațional în care scria: „Mulțumesc. Îți sunt îndatorat. Drept recompensă, te rog să primești un robot gigantic.”

Dedesubtul înțeleptului pe ecran a apărut un șir lung, orizontal, de pictograme de roboți. Am constatat că, deplasând joystick-ul spre stânga sau dreapta, puteam să derulez prin peste o sută de „roboți gigantici” diferiți. Când evidențiam unul dintre ei, pe ecran apărea lângă el o listă detaliată a armelor și însușirilor sale.

Pe câțiva roboți nu i-am recunoscut, totuși majoritatea erau familiari. I-am văzut pe Gigantor, Tranzor Z, Iron Giant, Jet Jaguar, Giant Robo cu capul de sfinx din *Johnny Sokko și robotul său zburător,* toată linia de jucării Shogun Warriors și mulți dintre mecanoizii din serialele de desene animate *Macross* și *Gundam.* Unsprezece pictograme erau spălăcite și aveau un „X” roșu deasupra lor, iar roboții aceia nu puteau fi identificați sau selectați. Știam că ei trebuiau să fie cei luați de Sorrento și ceilalți Sixeri care trecuseră prin poartă înaintea mea.

Părea posibil să primesc o recreare reală și funcțională a oricărui robot aș fi ales, așa că am studiat opțiunile cu atenție, căutându-l pe acela pe care-l consideram cel mai puternic și mai bine înarmat. M-am oprit însă brusc când l-am văzut pe Leopardon, robotul transformator gigantic utilizat de *Supaidaman,* încarnarea Omului Păianjen, care apăruse la televiziunea japoneză la sfârșitul anilor 1970. Îl descoperisem pe *Supaidaman* în decursul cercetărilor și documentărilor mele și devenisem cumva obsedat de serial. De aceea nu-mi păsa dacă Leopardon era sau nu cel mai puternic robot disponibil. Pe el trebuia să-l am.

Am evidențiat pictograma și am apăsat butonul Fire. O statuetă înaltă de treizeci de centimetri a lui Leopardon a apărut pe automatul *Black Tiger.* Am luat-o și am pus-o în inventarul meu. Nu existau instrucțiuni, iar rubrica pentru descrierea articolului era goală. Mi-am propus să-l examinez mai târziu, după ce reveneam în fortăreață.

Între timp, pe monitorul Black Tiger începuse să se deruleze lista realizatorilor jocului, suprapusă unei imagini în care eroul barbar stătea pe un tron alături de care se găsea o prințesă zveltă. Am citit respectuos toate numele programatorilor. Erau exclusiv japoneze, cu excepția ultimului: PORTARE SISAO REALIZATĂ DE J.D. HALLIDAY.

După ce lista aceea s-a terminat, monitorul s-a întunecat pentru o secundă. Apoi în centrul ecranului a apărut lent un simbol: un cerc roșu-strălucitor care avea în mijloc o stea cu cinci colțuri. Vârfurile stelei s-au extins în afara cercului. După altă clipă, a apărut o imagine a Cheii de Cristal, rotindu-se încet în centrul stelei roșii sclipitoare.

Am simțit un val de adrenalină, pentru că am recunoscut simbolul stelei roșii și am știut unde era menit să mă ducă.

Am făcut câteva capturi de ecran, pentru siguranță. După un moment, monitorul s-a întunecat și automatul *Black Tiger* s-a topit și s-a metamorfozat într-un portal în formă de ușă cu contur de jad strălucitor. Ieșirea.

Am scos un strigăt triumfător și am sărit prin ea.

0027

Când am ieșit pe poartă, avatarul mi-a reapărut în biroul lui Tyrell. Aparatul Voight-Kampff revenise în locul inițial, pe masă, lângă mine. M-am uitat la ceas. Trecuseră mai bine de trei ore de când pătrunsesem prin poartă. Încăperea era pustie, cu excepția bufniței, iar alarmele de securitate nu mai zbierau. Probabil că agenții de pază PNP intraseră și scotociseră locul acesta pe când eu mă aflam dincolo de poartă, deoarece se părea că nu mă mai căutau. Pericolul trecuse.

Am revenit la lift și am suit fără incidente la platforma de aterizare. Și slavă lui Crom, *Vonnegutul* era tot acolo unde-l lăsasem, cu dispozitivul de camuflare activat. Am urcat în grabă la bord și am părăsit Axrenox, făcând saltul la viteza luminică imediat cum am ajuns pe orbită.

Pe când *Vonnegutul* traversa hiperspațiul, îndreptându-se către cea mai apropiată poartă stelară, am apelat una dintre capturile de ecran ale simbolului stelei roșii. După aceea am deschis jurnalul Graal și am accesat sub-dosarul dedicat legendarului grup rock canadian Rush.

Încă din adolescență, Rush fusese formația favorită a lui Halliday. Într-un interviu el mărturisise că scrisese codul tuturor jocurilor sale video (inclusiv al lui SISAO) în timp ce asculta exclusiv albumele Rush. Se referea în mod frecvent la cei trei membri ai grupului – Neil Peart, Alex Lifeson și Geddy Lee – ca fiind „Sfânta Treime” sau „Zeii nordului”.

În jurnalul Graal, aveam toate cântecele, albumele, înregistrările piratate și videoclipurile făcute vreodată de Rush. Aveam scanări de înaltă rezoluție ale tuturor copertelor albumelor și versurilor cântecelor tipărite pe ele sau în interiorul lor. Toate cadrele video din filmările concertelor lor. Toate interviurile susținute la radio și televiziune de membrii formației.

Biografiile lor needitate, alături de copii ale tuturor proiectelor lor auxiliare sau solo. Am apelat discografia grupului și am selectat albumul pe care-l căutam: *2112.* Albumul conceptual clasic cu temă SF al lui Rush.

Pe display a apărut o scanare de înaltă rezoluție a copertei albumului. Numele grupului și titlul albumului erau suprapuse unui câmp stelar, iar dedesubtul lor, părând că se reflecta în suprafața unui lac vălurit, era simbolul pe care-l văzusem pe monitorul Black Tiger: o stea roșie în cinci colțuri înscrisă într-un cerc.

Am pus coperta albumului lângă captura de ecran a jocului și cele două simboluri se potriveau perfect.

Titlul albumului *2112* este dat de un cântec epopeic în șapte părți, lung de peste douăzeci de minute. El relatează povestea unui rebel anonim din anul 2112, o epocă în care creativitatea și exprimarea personalității au fost scoase în afara legii. Steaua roșie de pe coperta albumului era simbolul Federației Solare, societatea interstelară opresivă din poveste. Federația Solară era controlată de un grup de „preoți”, care sunt descriși în Partea a II-a a cântecului, intitulată „The Temples of Syrinx”. Versurile ei mi-au spus exact unde era ascunsă Cheia de Cristal:

Noi suntem preoții din Templele de pe Syrinx
Marile noastre computere umplu sălile sfinte.
Noi suntem preoții din Templele de pe Syrinx
Darurile vieții sunt între pereții noștri, ține minte.

În Sectorul Douăzeci și unu exista o planetă numită Syrinx. Într-acolo pornisem acum.

Atlasul SISAO descria Syrinx ca fiind „o planetă pustie cu relief stâncos și fără locuitori PNP”. I-am accesat caseta tehnică și am văzut că autorul planetei era trecut ca „anonim”. Știam însă că Halliday trebuia să fi scris codul pentru Syrinx, deoarece aspectul ei se potrivea cu lumea descrisă în versurile din *2112.*

2112 fusese lansat în anul 1976, când majoritatea muzicii se vindea pe discuri de vinil cu diametrul de treizeci de centimetri. Discurile erau ambalate în mape de carton pe care erau tipărite imagini și lista cântecelor. Unele mape se deschideau ca o carte și conțineau în interior alte imagini și versurile cântecelor, alături de informații despre interpreți. Am apelat o scanare a

copertei originale a albumului *2112* și am văzut că în interior exista o a doua imagine a simbolului stelei roșii. Aceasta prezenta un bărbat dezbrăcat care se ghemuia în fața stelei, cu ambele mâini ridicate într-un gest de frică.

Pe cealaltă parte a mapei albumului erau tipărite versurile celor șapte părți ale suitei *2112.* Versurile din fiecare secțiune erau precedate de un paragraf de proză care completa și dezvolta narațiunea. Vinietele acestea scurte erau relatate din punctul de vedere al protagonistului anonim al lui *2112.*

Textul următor preceda versurile Părții I:

> *Stau treaz și privesc afară, spre Megadonul mohorât. Orașul și cerul devin totuna, contopindu-se într-un singur plan, un ocean vast de cenușiu neîntrerupt. Lunile Gemene sunt două bile decolorate ce înaintează peste cerul oțeliu.*

Când nava mea a ajuns la Syrinx, am văzut sateliții-pereche, By-Tor și Snow Dog, care dădeau ocol planetei. Numele lor proveneau din alt cântec clasic al lui Rush. Iar jos, pe suprafața cenușie și mohorâtă a planetei se aflau exact 1 024 de cópii ale lui Megadon, orașul acoperit de cupolă descris pe coperta albumului. Asta însemna de două ori mai mult decât copiile *Zork* de pe Frobozz, așa că știam că Sixerii nu le puteau bloca pe toate.

Cu dispozitivul de camuflare activat, am ales copia cea mai apropiată a orașului și am asolizat *Vonnegutul* imediat în exteriorul domului, privind în jur după alte nave.

Megadon se găsea pe un platou stâncos, la marginea unei faleze imense. Orașul părea să fie în ruine. Masiva lui cupolă transparentă era presărată de fisuri și arăta ca și cum ar fi putut colapsa în orice clipă. Am pătruns în oraș, strecurându-mă prin una dintre crăpăturile cele mai mari de la baza domului.

Orașul îmi reamintea de imaginea de pe coperta unui roman science-fiction din 1950, care zugrăvea ruinele sfărâmate ale unei civilizații cândva uriaș avansate din punct de vedere tehnologic. În centrul Megadonului am găsit un templu înalt în formă de obelisc, cu ziduri sure, erodate de vânt. Deasupra intrării se afla steaua roșie gigantică a Federației Solare.

Stăteam în fața Templului de pe Syrinx.

Nu era acoperit de un câmp de forță și nici nu era înconjurat de Sixeri. Nicăieri nu se vedea țipenie de om.

Mi-am scos armele și am intrat în templu.

Dispuse în șiruri lungi, supercomputere mamut în formă de obeliscuri umpleau templul gigantic ca o catedrală. Am pornit în lungul lor, ascultând zumzetul gros al mașinăriilor, până am ajuns în centrul structurii.

Acolo am găsit un altar de piatră ridicat deasupra pardoselii, cu steaua roșie în cinci colțuri săpată în suprafața lui. Când am suit spre el, zumzetul computerelor a încetat și sala a devenit tăcută.

Se părea că ar fi trebuit să așez ceva pe altar, o ofrandă adusă Templului de pe Syrinx. Dar ce fel de ofrandă?

Figurina de treizeci de centimetri a robotului Leopardon pe care o căpătasem după ce trecusem prin a Doua Poartă nu părea să corespundă. L-am așezat totuși pe altar și nu s-a întâmplat nimic. L-am pus înapoi în inventar și am rămas locului, gândindu-mă. Apoi mi-am amintit ceva din textul de pe coperta albumului *2112.* Am apelat-o și am privit-o iarăși. Acolo era răspunsul meu, în textul care preceda Partea a III-a – „Discovery”:

> *Dedesubtul cascadei mele iubite, în odăița ascunsă sub grotă – acolo am găsit-o. Am șters colbul anilor și am ridicat-o, ținând-o cu venerație. Nu știam ce putea fi, însă era minunată. Am învățat să-mi așez degetele pe sârme și să răsucesc cheile pentru a le face să sune diferit. Am lovit sârmele cu cealaltă mână și am produs primele mele sunete armonioase și, în curând, propria mea muzică*!

Am găsit cascada lângă marginea sudică a orașului, imediat în interiorul peretelui curbat al domului atmosferic. Mi-am activat cizmele cu jeturi și am zburat deasupra râului care spumega sub perdeaua de apă care se prăvălea din înălțime, apoi am trecut chiar prin cascadă. Costumul haptic s-a străduit să simuleze senzația de torente de apă care-mi loveau corpul, dar am perceput-o mai degrabă ca și cum cineva mi-ar fi izbit capul, umerii și spinarea cu un mănunchi de bețe. După ce am trecut prin cascadă, am găsit de partea cealaltă deschiderea

unei grote și am intrat. Grota se îngusta, transformându-se într-un tunel lung, care se termina într-o cavernă micuță.

Am cercetat caverna și am descoperit că una dintre stalagmitele ce se ridicau din podea era ușor tocită în jurul vârfului. Am pus mâna pe ea și am tras-o spre mine, dar nu s-a clintit. Am încercat s-o împing și atunci a cedat, îndoindu-se ca și cum ar fi avut balamale ascunse. Am auzit îndărătul meu un uruit de piatră pe piatră și, întorcându-mă, am văzut o trapă deschizându-se în podea. În același timp în plafonul cavernei apăruse un orificiu, prin care o rază strălucitoare de lumină cobora prin trapa deschisă, într-o odăiță minusculă ascunsă dedesubt.

Am luat din inventar o baghetă care putea detecta capcane ascunse, magice sau nu. Am folosit-o pentru a verifica dacă totul era sigur, după care am sărit prin trapă și am aterizat pe podeaua prăfuită a odăiței. Avea forma unui cub, iar lângă peretele ei nordic se afla o stâncă mare, grosolan tăiată. Încastrată în piatră, cu gâtul înainte, era o chitară electrică. I-am recunoscut designul din concertul *2112* pe care-l urmărisem în timpul călătoriei până aici. Era o Gibson Les Paul 1974, exact chitara folosită de Alex Lifeson în turneul *2112.*

Am zâmbit larg înaintea absurdei imagini arturiene a chitarei înfipte în stâncă. Ca toți gunterii, vizionasem de multe ori filmul lui John Boorman, *Excalibur,* așa că părea evident ce trebuia să fac în continuare. Am întins mâna dreaptă, am prins gâtul chitarei și am tras. Chitara a ieșit din lespede cu un *ziiingg* metalic prelungit.

Am ridicat-o deasupra capului și țiuitul metalic s-a transformat în vibrația puternică a unei strune, care a reverberat prin cavernă. Am privit-o și m-am pregătit să-mi activez jeturile cizmelor, ca să trec din nou prin trapă și să părăsesc grota. Apoi însă mi-a venit o idee și am rămas locului.

James Halliday luase lecții de chitară timp de câțiva ani, în liceu și asta mă inspirase să învăț să cânt și eu. Nu ținusem niciodată o chitară reală, dar pe una virtuală făceam prăpăd.

Am căutat prin inventar și am găsit o pană de chitară. După aceea am deschis jurnalul Graal și am scos partitura pentru *2112,* alături de tablatura pentru cântecul „Discovery”, care descrie descoperirea de către erou a unei chitare într-o grotă ascunsă înapoia unei cascade. Am început să cânt și sunetul

chitarei a răsunat din pereții odăiței, reverberând apoi prin peșteră, deși nu exista niciun amplificator.

Când am terminat de cântat prima măsură din „Discovery”, un mesaj a apărut pentru scurt timp, săpat în lespedea de piatră din care scosesem chitara.

Prima a fost în roșu metal,
A doua-n verde piatră
A treia este cel mai pur cristal
și singură nu poate fi descuiată.

După câteva secunde, cuvintele au început să se șteargă, dispărând din piatră odată cu ecourile ultimei note pe care o cântasem la chitară. Am făcut imediat o captură de ecran a ghicitorii, încercând deja să-i deduc înțelesul. Se referea la a Treia Poartă, bineînțeles. Și la faptul că singură nu putea fi descuiată.

Oare Sixerii cântaseră cântecul și descoperiseră mesajul acesta? Mă îndoiam cu toată seriozitatea. Ei ar fi scos chitara din piatră și s-ar fi întors imediat la templu.

Și dacă procedaseră așa, nu știau probabil că descuierea celei de-a Treia Porți implica un soi de truc. Iar asta ar fi explicat motivul pentru care ei tot nu ajunseseră la ou.

•

Am revenit la templu și am așezat chitara pe altar. În clipa aceea computerele uriașe din jur au început să emită o larmă sonoră, precum acordarea instrumentelor unei orchestre simfonice. Zgomotul a urcat spre un crescendo asurzitor, după care a încetat brusc. Pe altar s-a văzut un fulger de lumină și chitara s-a transformat în Cheia de Cristal.

Când m-am aplecat și am luat-o, a sunat un clopoțel și scorul meu din Clasament a crescut cu 25 000 de puncte. Adăugate celor 200 000 de puncte pe care le primisem pentru că trecusem prin a Doua Poartă, totalul mi-a ajuns la 353 000 de puncte, cu o mie de puncte mai mult decât Sorrento. Revenisem pe primul loc.

Știam însă că nu aveam timp pentru sărbătorire. Am examinat rapid cheia, înclinând-o puțin pe o parte ca să-i studiez suprafața sclipitoare, multifațetată. N-am văzut nimic

gravat, ci doar în centrul ei exista o monogramă micuță, o singură literă caligrafică „A”, pe care am recunoscut-o imediat.

Aceeași literă „A” apăruse în pătrățelul Simbolul Personajului din prima filă de personaj *Dungeons & Dragons* a lui James Halliday. Exact aceeași monogramă apăruse și pe mantia neagră a faimosului său avatar SISAO, Anorak. Și știam că aceeași literă emblematică exista pe poarta din față a Castelului Anorak, fortăreața inexpugnabilă a avatarului său.

În primii ani ai Vânătorii, gunterii roiseră ca niște insecte flămânde spre orice loc din SISAO care părea o posibilă ascunzătoare pentru cele trei chei, mai exact spre planetele pentru care Halliday scrisese codul original. Pe primul loc dintre ele se afla planeta Chthonia, o recreare meticuloasă a lumii fantasy creată de Halliday pentru campania sa *Dungeons & Dragons* din liceu și de asemenea decorul multora dintre primele lui jocuri video. Chthonia devenise Mecca gunterilor. Ca toți ceilalți, mă simțisem obligat să fac un pelerinaj acolo, pentru a vizita Castelul Anorak. Însă castelul era inexpugnabil și așa fusese dintotdeauna. Niciun avatar cu excepția lui Anorak nu-i putuse trece pragul.

Acum însă știam că trebuia să existe o cale de intrare în Castelul Anorak. Pentru că a Treia Poartă era ascunsă în el.

•

Am revenit la navă, am decolat și am stabilit un curs spre Chthonia în Sectorul Zece. Apoi am început să cercetez newsfeedurile, dorind să văd frenezia mass-media pe care o generase revenirea mea pe prima poziție. Dar principala veste nu era scorul meu. Nu, marea știre a după-amiezii era faptul că ascunzătoarea oului de Paște al lui Halliday fusese, în sfârșit, dezvăluită lumii. Era, anunțau crainicii știrilor, undeva pe planeta Chthonia, în interiorul Castelului Anorak. Se știa asta deoarece toată armata Sixeră încercuia acum castelul.

Ajunsese acolo ceva mai devreme în cursul zilei de azi, la scurt timp după ce eu trecusem prin a Doua Poartă.

Știam că momentul acela nu putea fi o coincidență. Progresul înregistrat de mine îi determinase probabil pe Sixeri să pună capăt tentativelor lor secrete de a trece prin a Treia Poartă și să-i anunțe public coordonatele, prin baricadarea ei înainte ca eu sau altcineva să poată ajunge acolo.

Am ajuns la Chthonia după câteva minute și am survolat camuflat castelul, doar pentru a evalua cu propriii mei ochi situația. Era chiar mai rău decât îmi închipuisem.

Sixerii instalaseră peste Castelul Anorak un tip de scut magic, un dom semitransparent care acoperea complet castelul și zona din jurul lui. Iar în interiorul domului se afla întreaga armată Sixeră. Castelul era înconjurat din toate părțile de o mare de trupe, tancuri, arme și vehicule.

Câteva clanuri de gunteri sosiseră deja acolo și făceau primele încercări de a distruge scutul, lansând asupra lui bombe nucleare de mare putere. Toate detonările erau urmate de scurte spectacole de lumini atomice, după care exploziile se disipau inofensiv.

Atacurile asupra scutului au continuat în orele următoare, pe măsură ce vestea s-a răspândit, iar pe Chthonia au început să sosească tot mai mulți gunteri. Clanurile au utilizat împotriva scutului toate tipurile de arme posibile, dar nimic nu-l afecta. Nici bombele nucleare, nici globurile de foc, nici proiectilele magice. În cele din urmă o echipă de gunteri a încercat să sape un tunel pe sub peretele domului și atunci s-a aflat că scutul era de fapt o sferă completă, care înconjura castelul nu numai deasupra solului, ci și în subteran.

În cursul nopții, câțiva gunteri vrăjitori de înalt nivel au terminat o suită de vrăji divinatorii asupra castelului și au anunțat pe avizierele de mesaje că scutul era generat de un artefact puternic numit Globul lui Osuvox, care putea fi operat doar de un vrăjitor de nivelul nouăzeci și nouă. Potrivit descrierii, artefactului putea crea în jurul său un scut sferic cu circumferința de până la o jumătate de kilometru, impenetrabil și indestructibil, care putea să vaporizeze aproape orice l-ar fi atins. De asemenea putea să rămână activ pe termen nelimitat, cu condiția ca vrăjitorul care-l opera să rămână nemișcat și să țină ambele palme pe artefact.

În zilele ce au urmat, gunterii au încercat tot felul de posibilități pentru a străpunge scutul. Magie, tehnologie. Teleportare. Contra-vrăji. Alte artefacte. Nimic nu funcționa. Nu exista nicio modalitate de intrare.

Prin comunitatea gunterilor s-a răspândit treptat disperarea. Solitarii și membrii clanurilor deopotrivă erau gata să arunce prosopul. Sixerii aveau Cheia de Cristal și acces exclusiv la a

Treia Poartă. Toți erau de acord că Sfârșitul era aproape, că Vânătoarea „se terminase din păcate”.

În tot acest timp, eu am reușit cumva să-mi păstrez sângele rece. Exista posibilitatea ca Sixerii să nu fi dedus deocamdată cum se deschidea a Treia Poartă. Sigur că da, ei dispuneau de tot timpul de pe lume și puteau să acționeze încet și metodic, fiindcă mai devreme sau mai târziu, aveau să descopere soluția.

Am refuzat totuși să cedez. Până ce un avatar ajungea la oul de Paște al lui Halliday, totul continua să fie posibil.

Ca orice joc video clasic, Vânătoarea ajunsese pur și simplu la un nivel nou și mai dificil. Iar un nivel nou necesita adesea o strategie complet diferită.

Am început să formulez un plan. Un plan curajos și îndrăzneț, a cărui reușită ar fi necesitat tone de noroc. Am pus planul acesta în mișcare, expediindu-le e-mailuri lui Art3mis, Aech și Shoto. Mesajul meu le spunea cu exactitate unde să găsească a Doua Poartă și cum să obțină Cheia de Cristal. După ce am fost sigur că toți trei îmi primiseră mesajul, am inițiat etapa următoare a planului. Aceea era partea care mă îngrozea, întrucât știam că existau șanse reale de a se încheia prin moartea mea. Dar în punctul acesta nu-mi mai păsa.

Urma să ajung la a Treia Poartă ori să mor încercând să ajung.

NIVELUL TREI

„Ieșirea în exterior este mult supraestimată."

Almanahul lui Anorak,
capitolul 17, versetul 32

0028

Când poliția corporativă IOI a sosit să mă aresteze, mă găseam exact în mijlocul filmului *Exploratorii* (1985, regia Joe Dante). Este povestea a trei puști care construiesc o navă spațială în curtea casei, după care decolează ca să se întâlnească cu extratereștri. De departe, unul dintre cele mai grozave filme pentru copii din toate timpurile. Îmi făcusem obiceiul să-l vizionez cel puțin o dată pe lună. Îmi conferea un echilibru interior.

Aveam pe periferia display-ului o miniatură de la fluxul în direct al videocamerei externe de securitate a blocului, așa că am văzut Transportorul de Recuperare și Aservire IOI apărând în față, cu sirena urlând și girofarurile rotindu-se. După care patru gabori cu căști anti-revoltă și cizme grele au sărit dinăuntru și s-au năpustit în clădire, urmați de un tip în costum. Am continuat să-i urmăresc pe videocamerele din recepție cum și-au fluturat legitimațiile IOI, au trecut pe lângă stația de securitate și au umplut cabina ascensorului.

Acum suiau spre etajul meu.

— Max, am murmurat eu observându-mi teama din glas, execută macrocomanda de securitate numărul unu: *Crom, puternic în muntele său.*

Comanda aceea vocală îmi instruia computerul să execute o succesiune de acțiuni preprogramate, atât online, cât și în lumea reală.

— G-g-gata, șefu’! a replicat Max vesel, iar peste o secundă, sistemul de securitate al garsonierei mele a comutat pe modul blocare.

Ușa WarDoor ranforsată cu plăci de titan a coborât din plafon, bufnind și blocându-se înapoia ușii de securitate încorporate a garsonierei.

Pe videocamera de securitate montată pe coridor în exteriorul garsonierei, i-am privit pe cei patru gabori coborând din lift și sprintând spre ușa mea. Cei doi din față purtau tăietoare cu plasmă. Ceilalți doi aveau paralizatoare VoltJolt, de putere industrială. Tipul în costum, care încheia grupul, purta un clipboard digital.

N-am fost surprins să-i văd. Știam de ce se aflau aici. Se aflau aici pentru a-mi tăia ușa garsonierei și a mă trage afară, ca pe o bucată de carne dintr-o conservă în suc propriu.

Când au ajuns la ușa mea, scanerul meu i-a examinat rapid și datele lor de identitate mi-au apărut pe display, informându-mă că toți cei cinci bărbați erau ofițeri de credit IOI, care aveau asupra lor un mandat valid de arestare pentru aservire pentru numitul Bryce Lynch, ocupantul acestei adrese. De aceea, în conformitate cu legile locale, statale și federale, sistemul de securitate al blocului a deschis imediat ambele mele uși de securitate, pentru a le permite să intre. Însă WarDoor, care tocmai coborâse, i-a împiedicat.

Bineînțeles, gaborii se așteptau să am securitate redundantă și de aceea aduseseră tăietoarele cu plasmă.

Drona IOI în costum a trecut pe lângă gabori și a lipit cu grijă degetul mare pe intercomul garsonierei. Numele și titlul lui corporatist mi-au apărut pe display: *Michael Wilson, Divizia Credite și Recuperări IOI, Angajat nr. IOI-481231.*

Wilson a ridicat ochii spre obiectivul videocamerei de pe coridor și a zâmbit amabil.

— Domnule Lynch, a rostit el, numele meu este Michael Wilson și fac parte din Divizia Credite și Recuperări din Innovative Online Industries. Și-a consultat clipboardul. Mă aflu aici, deoarece nu ați achitat ultimele trei plăți pe cardul dumneavoastră IOI Visa, care are o datorie de peste douăzeci de mii de dolari. Potrivit datelor noastre, nu sunteți în prezent angajat și ați fost de aceea clasificat în categoria indivizilor cu venituri reduse. În conformitate cu legea federală curentă,

sunteți acum eligibil pentru aservire obligatorie. Veți rămâne aservit până veți achita companiei noastre datoria, plus toate dobânzile aferente, procesarea și penalizările de întârziere, precum și orice alte sancțiuni sau taxe ce vor fi determinate de acestea. A arătat spre gabori. Domnii aceștia se află aici pentru a mă ajuta să vă preiau și escortez la noul dumneavoastră loc de muncă. Vă solicităm să deschideți ușa și să ne acordați acces în reședință. Vă înștiințez că suntem autorizați să confiscăm orice bunuri personale pe care le aveți înăuntru. Bineînțeles, valoarea de vânzare a acestor articole va fi scăzută din datoria dumneavoastră.

Din câte mi-am putut da seama, Wilson a recitat totul fără să-și tragă măcar o dată răsuflarea, vorbind pe tonul sec și monoton al cuiva care repetă toată ziua aceleași fraze.

După o pauză scurtă, am replicat prin intercom:

— Sigur că da, băieți. Lăsați-mă doar o clipă să-mi trag niște pantaloni. După aceea, ies imediat.

Wilson s-a încruntat.

— Domnule Lynch, dacă nu ne acordați acces în reședința dumneavoastră în următoarele zece secunde, suntem autorizați să pătrundem cu forța. Costul oricăror avarii cauzate de pătrunderea noastră cu forța, incluzând toate avariile bunurilor personale și manopera pentru reparații, se va adăuga la datoria dumneavoastră. Mulțumesc.

S-a retras de lângă intercom și a încuviințat din cap spre ceilalți. Un gabor și-a activat imediat tăietorul și când vârful a început să strălucească portocaliu topit, s-a apucat să taie prin placările cu titan ale WarDoor. Celălalt tăietor s-a îndepărtat cu un metru de el și a început să decupeze o gaură direct în peretele garsonierei. Aveau acces la specificațiile de securitate ale clădirii, așa că știau că toți pereții apartamentelor era placați cu oțel și un strat de beton, prin care puteau tăia mult mai repede decât prin WarDoor din titan.

Bineînțeles eu îmi luasem precauția de a-mi ranforsa pereții, podeaua și tavanul garsonierei cu o SageCage din aliaj de titan, pe care o asamblasem bucată cu bucată. După ce treceau de perete, ei trebuiau să taie și prin cușcă. Însă asta mi-ar fi câștigat maximum cinci-șase minute suplimentare. După aceea ar fi fost înăuntru.

Auzisem că gaborii aveau o poreclă pentru extragerea prin tăiere a unui aservit dintr-o reședință fortificată, în vederea arestării sale. Îi spuneau *cezariana.*

Am înghițit fără apă două pastile antianxietate pe care le comandasem când mă pregătisem pentru ziua asta. În cursul dimineții mai luasem două, dar nu păreau să fi avut efect.

În SISAO, am închis toate ferestrele de pe display-ul meu și am ridicat la maximum nivelul de securitate al contului. Apoi am apelat Clasamentul, doar ca să-l verific pentru ultima oară și să mă asigur că nu se schimbase nimic și că Sixerii tot nu câștigaseră. Primele zece poziții erau staționare de câteva zile.

PUNCTAJE MAXIME:
1. Art3mis 354 000
2. Parzival 353 000
3. IOI-653321 352 000
4. Aech 352 000
5. IOI-643187 349 000
6. IOI-621671 348 000
7. IOI-678324 347 000
8. Shoto 347 000
9. IOI-637330 346 000
10. IOI-699423 346 000

Art3mis, Aech și Shoto trecuseră prin a Doua Poartă și obținuseră Cheia de Cristal la mai puțin de patruzeci și opt de ore de la primirea e-mailului meu. Când primise 25 000 de puncte pentru obținerea Cheii de Cristal, Art3mis revenise pe primul loc, grație punctelor de bonificație pe care le câștigase deja pentru că găsise prima Cheia de Jad și a doua Cheia de Bronz.

Art3mis, Aech și Shoto încercaseră să mă contacteze după primirea e-mailului meu, dar nu le răspunsesem la telefoane, e-mailuri sau solicitări de chat. Nu vedeam niciun motiv pentru a le spune ce intenționam să fac. Ei nu aveau cum să mă ajute și ar fi încercat probabil să mă convingă să renunț la idee.

În tot cazul, acum nu mai exista cale de-ntors.

Am închis Clasamentul și am privit pe îndelete în jurul fortăreței mele, întrebându-mă dacă o făceam oare pentru ultima oară. După aceea am răsuflat de câteva ori, repede și

profund, ca un scufundător care se pregătește să coboare la mare adâncime și am apăsat pictograma de delogare de pe display. SISAO a dispărut și avatarul mi-a reapărut în biroul meu virtual, o simulare autonomă stocată pe hard diskul consolei. Am deschis o fereastră de consolă și am tastat comanda de activare a secvenței de autodistrugere a computerului: SHITSTORM.

Un indicator de progres a apărut pe display, arătând că hard diskul era acum șters și formatat.

— La revedere, Max, am șoptit.

— Adios, Wade! a zis Max cu câteva secunde înainte de a fi șters.

Din fotoliul haptic, puteam simți deja căldura care sosea din partea opusă a camerei. Mi-am scos vizorul și am văzut fum revărsându-se prin decupajele tăiate în ușă și în perete. Fumul devenise prea des pentru ca purificatoarele de aer ale garsonierei să facă față. Am început să tușesc.

Gaborul care lucra la ușă a terminat tăietura și discul de metal fumegând a căzut pe podea cu un bubuit puternic, care m-a făcut să tresar în fotoliu.

Tăietorul s-a retras și alt gabor a înaintat și a folosit un tub mic pentru a pulveriza o spumă congelatoare pe perimetrul găurii, răcind metalul, pentru ca să nu se ardă când aveau să se târască înăuntru. Adică ceea ce se pregăteau să facă.

— Liber! a răcnit unul dintre ei de afară, de pe coridor. Fără arme vizibile!

Un gabor tăietor cu paralizator s-a târât primul prin orificiu. A apărut brusc în fața mea, ațintindu-mi fața cu arma.

— Nu mișca! a urlat el. Altfel te prăjesc, ai înțeles?

Am încuviințat din cap. În clipa aceea mi-am dat seama că gaborul era primul vizitator care-mi intrase în garsonieră de când locuiam aici.

Al doilea gabor care s-a târât înăuntru n-a fost nici pe departe la fel de politicos. Fără un cuvânt, s-a apropiat de mine și mi-a îndesat un căluș sferic în gură. Era procedura standard, pentru ca să nu pot adresa comenzi vocale computerului. Nu trebuia să se fi obosit. În clipa când primul gabor intrase în garsonieră, un dispozitiv incendiar detonase în interiorul computerului. De acum se transforma deja în zgură topită.

După ce mi-a legat la ceafă cureaua călușului, gaborul m-a prins de exoscheletul costumului haptic, m-a smuls ca pe o păpușă din fotoliul haptic și m-a aruncat pe podea. Celălalt gabor a acționat comanda de deschidere pentru WarDoor și ultimii doi gabori au năvălit înăuntru, urmați de Wilson.

M-am ghemuit pe podea și am închis ochii. Involuntar, am început să tremur. Am încercat să mă pregătesc pentru ce știam că se va întâmpla în continuare.

Aveau să mă scoată afară.

— Domnule Lynch, a spus Wilson zâmbind, prin prezenta vă declar în stare de arest corporativ. S-a întors către gabori: Anunțați echipa de recuperare să urce și să golească locul.

A privit în jurul camerei și a observat fuiorul subțire de fum care se ridica din computerul meu. M-a privit și a clătinat din cap.

— Asta a fost o prostie. Am fi putut vinde computerul acela ca să vă ajutăm să vă achitați datoria.

Din cauza călușului, n-am putut răspunde, așa că m-am mulțumit să ridic din umeri și să-i arăt degetul mijlociu.

Au smuls costumul haptic de pe mine și l-au lăsat pentru echipa de recuperare. Dedesubt eram în pielea goală. Mi-au dat să îmbrac o salopetă de unică folosință gri-ardezie, cu încălțări din plastic de aceeași culoare. Salopeta părea făcută din șmirghel și mi-a iritat pielea de cum am îmbrăcat-o. Îmi prinseseră mâinile în cătușe, așa că nu era ușor să mă scarpin.

M-au târât afară pe coridor. Lumina fluorescentă puternică și rece absorbea culoarea din toate obiectele, astfel încât păream într-un film vechi alb-negru. În timp ce coboram cu liftul spre recepție, am fredonat cât am putut de tare alături de Muzak, ca să le arăt că nu mă temeam. Un gabor și-a fluturat paralizatorul spre mine și am amuțit.

În recepție, mi-au pus pe umeri o canadiană de iarnă, cu glugă. Nu voiau să mă-mbolnăvesc de pneumonie acum când eram proprietatea companiei. O resursă umană. Apoi m-au scos din clădire și lumina soarelui m-a izbit în față pentru prima dată după mai bine de jumătate de an.

Ningea și totul era acoperit cu un strat subțire de gheață cenușie și zăpadă fleșcăită. Nu știam temperatura, dar nu țineam minte să-mi mai fi fost vreodată atât de frig. Vântul mă tăia realmente până la os.

M-au dus la duba lor de transport. Alți doi aserviți erau deja în spate, legați pe scaune din plastic, amândoi purtând vizoare. Indivizi pe care-i arestaseră mai devreme în cursul dimineții. Gaborii erau ca gunoierii care efectuau trasee zilnice.

Aservitul din dreapta mea era un bărbat înalt și slab, probabil cu câțiva ani mai vârstnic decât mine. Părea subnutrit. Celălalt aservit era morbid de obez și nu puteam fi sigur în privința sexului său. Am decis să-l consider mascul. Fața îi era acoperită cu o claie de păr blond și murdar, iar pe nas și gură purta un fel de mască de gaze. Un tub gros și negru cobora din mască până la o duză din podea. Nu eram sigur asupra scopului său, până când aservitul s-a aplecat brusc în față, întinzând la maximum legăturile care-l țineau în scaun și a vomitat în mască. Am auzit cum s-a activat o pompă care a absorbit Oreos regurgitați de aservit, prin tub, apoi sub podea. M-am întrebat dacă-i depozitau într-un rezervor extern sau îi aruncau pur și simplu pe stradă. Probabil că aveau un rezervor. IOI putea să-i analizeze voma și să anexeze rezultatele la dosarul lui.

— Ți-e greață? m-a întrebat un gabor când mi-a scos călușul. Zi acum și-ți pun o mască.

— Mă simt grozav, am răspuns nu foarte convingător.

— Bine, dar dacă trebuie să curăț după tine, o să regreți.

M-au îmbrâncit înăuntru și m-au legat vizavi de slăbănog. Doi gabori au suit în spate cu noi și și-au pus tăietoarele cu plasmă într-un rastel. Ceilalți doi au trântit ușile din spate și au suit în cabină.

Când am pornit de lângă complexul de apartamente, mi-am sucit gâtul ca să privesc prin geamurile fumurii din spate ale transportorului în sus, spre clădirea în care locuisem în ultimul an. Mi-am putut zări fereastra de la nivelul patruzeci și doi, deoarece geamul ei fusese vopsit în negru. Probabil că echipa de recuperare ajunsese deja înăuntru. Toate echipamentele mele erau demontate, inventariate, etichetate, puse în cutii și pregătite pentru licitație. După ce terminau golitul garsonierei, roboți-custozi aveau s-o spele și dezinfecteze. O echipă de reparații avea să se ocupe de peretele exterior și să înlocuiască ușa. Nota de plată avea să fie achitată de IOI, care avea s-o adauge datoriei mele față de companie.

Până după-amiază, norocosul de gunter de pe prima poziție a listei de așteptare a clădirii avea să primească un mesaj care-l

informa că o garsonieră era disponibilă și probabil că până diseară noul chiriaș avea să fie deja înăuntru. Până la apusul soarelui, avea să dispară complet orice dovadă că aș fi locuit vreodată acolo.

Transportorul a cotit pe High Street și am auzit cauciucurile trosnind peste cristalele de sare ce acopereau asfaltul înghețat. Un gabor s-a întins și mi-a pus un vizor pe față. M-am trezit pe o plajă de nisip alb, privind apusul în timp ce valuri mi se spărgeau la picioare. Era pesemne simularea pe care o utilizau pentru a-i păstra pe aserviți calmi pe durata călătoriei.

Folosindu-mi mâinile încătușate, mi-am ridicat vizorul pe frunte. Gaborilor n-a părut să le pese ori să mă bage în seamă. Așa că mi-am sucit din nou gâtul ca să privesc afară. Nu mai fusesem de mult timp aici, în lumea reală, și doream să văd cum se schimbase.

0029

O peliculă groasă de indiferență acoperea tot ce vedeam. Străzile, clădirile, oamenii. Până și zăpada părea murdară. Ningea cu fulgi gri, precum cenușa după o erupție vulcanică.

Numărul boschetarilor părea să fi crescut drastic. Corturi și adăposturi din cartoane se înșiruiau pe străzi, iar parcurile publice pe care le-am zărit păreau să fi fost convertite în tabere pentru refugiați. Pe măsură ce transportorul a înaintat în centrul cu zgârie-nori al orașului, am văzut oameni adunați la toate colțurile de străzi și în toate parcările pustii, strânși în jurul butoaielor din care se înălțau flăcări și a radiatoarelor portabile cu pile de combustie. Alții așteptau la coadă la stațiile de încărcare solară gratuită, purtând vizoare masive, demodate, și mănuși haptice. Mâinile lor gesticulau mărunt, spectral, când interacționau cu realitatea mult mai plăcută din SISAO prin intermediul punctelor de acces wireless gratuit GSS.

În cele din urmă am ajuns la 101 IOI Plaza, în inima centrului orașului.

Am privit pe geam, tăcut și neliniștit, apariția sediului central al Innovative Online Industries Inc.: doi zgârie-nori paralelipipedici care flancau un altul cilindric, astfel încât formau

logoul corporației IOI. Zgârie-norii IOI erau cele mai înalte trei clădiri din oraș, turnuri mărețe din oțel și oglindă, conectate prin zeci de pasarele și scări rulante. Vârfurile lor dispăreau în stratul de nori scăldat în vapori de sodiu de deasupra. Clădirile arătau identice cu sediul central din SISAO, de pe IOI-1, dar aici, în lumea reală, păreau mai impresionante.

Transportorul a intrat într-o parcare de la baza turnului central, după care a coborât pe o succesiune de rampe din beton, până a ajuns într-o zonă largă și deschisă, care aducea cu un doc de încărcare. Deasupra unui șir de uși mari scria: CENTRUL DE INDUCERE AL ANGAJAȚILOR ASERVIȚI IOI.

Ceilalți aserviți și cu mine am fost scoși din transportor și preluați de o echipă de agenți de pază și securitate înarmați cu paralizatoare. După ce ne-au fost scoase cătușele, un agent a trecut pe la fiecare cu un scaner retinal manual. Mi-am ținut respirația când l-a ridicat în dreptul ochilor mei. După o secundă, aparatul a piuit și el a citit informațiile de pe display:

— Lynch, Bryce. Douăzeci și doi de ani. Cetățenie cu drepturi depline. Fără cazier. Servitute de încălcare credit.

A încuviințat pentru sine și a apăsat mai multe pictograme de pe clipboardul lui. Am fost apoi condus într-o sală caldă și puternic iluminată, plină cu sute de noi aserviți. Toți înaintau încet printr-un labirint de funii de ghidare, aidoma unor copii obosiți într-un parc de distracții de coșmar. Numărul bărbaților și al femeilor părea egal, totuși era greu de precizat, fiindcă aproape toți îmi semănau în privința tenului albicios și a absenței complete a pilozității corporale, la care se adăugau salopetele și încălțările din plastic, cenușii și identice. Parcă eram niște figuranți din *THX 1138.*

Șirul în care mă aflam a trecut prin mai multe puncte de control de securitate. La primul dintre ele, toți aserviții au fost scanați amănunțit cu un Metadetector nou-nouț, pentru a se verifica dacă nu ascundeau dispozitive electronice în corp. Pe când așteptam să-mi vină rândul, am văzut cum câțiva au fost scoși din șir, când scanerul a găsit minicomputere subcutanate sau telefoane controlate vocal instalate în dinți falși. Ei au fost duși în altă încăpere, unde dispozitivele aveau să le fie înlăturate. Un ins aflat chiar în fața mea avea o consolă SISAO miniaturală, ultramodernă, model Sinatro, ascunsă într-o proteză testiculară. Uite cine avea coaie!

După alte câteva puncte de control, am ajuns în zona de testare, o sală gigantică împărțită în sute de compartimente mici, izolate fonic. Am fost așezat în unul dintre ele și mi s-a dat un vizor ieftin și o pereche de mănuși haptice încă și mai ieftine. Echipamentul nu-mi oferea acces la SISAO, totuși m-am simțit confortabil să-l simt iarăși.

După aceea am primit o suită de teste de aptitudini, din ce în ce mai dificile, concepute pentru a-mi determina cunoștințele și capacitățile în toate domeniile care ar fi fost utile noului meu angajator. Bineînțeles, testele erau verificate încrucișat cu educația și locurile de muncă fictive cu care îmi înzestrasem identitatea falsă Bryce Lynch.

Am avut grijă să trec cu brio toate testele SISAO de hardware, software și networking și să cad la cele concepute pentru a-mi evalua cunoștințele despre James Halliday și oul de Paște. În niciun caz nu doream să ajung în Divizia Oologică IOI. Exista posibilitatea ca acolo să mă-ntâlnesc cu Sorrento. Nu credeam că m-ar fi recunoscut – nu ne întâlniserăm niciodată în persoană, iar acum nu mai semănam aproape deloc cu fotografia veche de pe ID-ul meu școlar –, totuși nu doream să-mi asum niciun risc. Și așa ispiteam soarta mai mult decât ar fi făcut-o orice individ cu capul pe umeri.

După câteva ore, când am terminat și ultimul examen, am fost logat la o cameră de chat virtuală unde m-am întâlnit cu o consilieră de aservire. Se numea Nancy și, vorbind cu glas hipnotic de monoton, m-a informat că, mulțumită scorurilor remarcabile de la teste și a trecutului profesional impresionant, mi se „acordase” poziția de Operator II Asistență Tehnică SISAO. Urma să fiu plătit cu 28 500 de dolari pe an, din care aveau să mi se rețină automat costurile cazării, meselor, taxelor, serviciilor medicale, stomatologice, oftalmologice și de recreere. Venitul care-mi rămânea (dacă mai rămânea ceva) urma să fie folosit pentru plata datoriei mele față de companie. După ce achitam complet datoria respectivă, aveam să fiu eliberat din aservire. În funcție de performanțele profesionale, la momentul respectiv era posibil să mi se ofere un job permanent la IOI.

Era o glumă, bineînțeles. Aserviții nu erau niciodată capabili să-și plătească datoria și să-și câștige eliberarea. După ce se termina cu totalizarea reținerilor din salariu, taxelor ulterioare și penalizărilor la plata dobânzilor, sfârșeai prin a le datora mai

mult în fiecare lună, nu mai puțin. După ce comiteai greșeala de a te aservi, probabil că așa aveai să rămâi pe viață. Totuși pe mulți nu părea să-i deranjeze asta. O considerau ca pe o asigurare de job. Însemna de asemenea că n-aveau să moară de foame sau de ger pe stradă.

„Contractul de aservire” a apărut într-o fereastră de pe display-ul meu. Conținea o listă lungă de clauze și avertismente cu privire la drepturile mele (sau lipsa lor) ca angajat aservit. Nancy mi-a spus să-l citesc, să-l semnez și să trec la Procesare Aserviți. După aceea s-a delogat de la camera de chat. Am derulat până la sfârșitul contractului fără să mă obosesc să citesc. Avea peste șase sute de pagini. Am semnat Bryce Lynch, apoi mi-am verificat semnătura cu o scanare retinală.

Deși utilizam un nume fals, m-am întrebat dacă contractul nu m-ar fi putut totuși obliga legal. Nu eram sigur, dar de fapt nu-mi păsa. Aveam un plan, iar asta făcea parte din el.

Am fost condus pe alt coridor, în Zona de Procesare Aserviți. Am fost plasat pe o bandă rulantă, care m-a trecut pe la o mulțime de stații de lucru. Mai întâi mi-au luat salopeta și pantofii și le-au incinerat. Apoi m-au trecut printr-un fel de spălătorie auto, dar pentru oameni – o succesiune de mașini care m-au săpunit, frecat, dezinfectat, clătit, uscat și deparazitat. După aceea am primit o salopetă cenușie nouă și altă pereche de papuci din plastic.

La următoarea stație de lucru, o baterie de mașini mi-a efectuat un consult medical complet, inclusiv analizele de sânge. (Din fericire, Legea Secretului Genetic oprea IOI-ul să-mi analizeze ADN-ul.) După aceea o matrice de seringi automate mi-au injectat simultan în ambii umeri și ambele fese o serie de vaccinuri.

Pe măsură ce înaintam încet pe banda rulantă, monitoare cu ecrane extraplate montate deasupra arătau mereu și mereu, în buclă continuă, același film de training de zece minute: „Aservirea – calea rapidă de la datorie la succes!” Din distribuție făceau parte staruri de televiziune celebre, care relatau voios detaliile politicii IOI de aservire, practic debitând propagandă corporatistă. După cinci vizionări, memorasem absolut toate replicile porcăriei. La a zecea vizionare, recitam cuvintele împreună cu actorii.

— La ce mă pot aștepta după ce termin procesarea inițială și sunt plasat în poziția mea permanentă? întreba Johnny, principalul personaj din filmul de training.

Te poți aștepta să-și petreci restul vieții ca sclav, Johnny, am gândit eu. Dar am continuat să privesc cum, o dată în plus, îndatoritorul reprezentant al Resurselor Umane IOI îi povestea lui Johnny despre viața de zi cu zi a unui aservit.

Am ajuns finalmente la ultimul post de lucru, unde o mașină mi-a fixat pe picior o cătușă de securitate – o bandă metalică, capitonată, prinsă în jurul gleznei. Potrivit filmului de training, dispozitivul acesta îmi monitoriza coordonatele spațiale și-mi permitea sau interzicea accesul în diverse zone ale complexului de birouri IOI. Dacă aș fi încercat să evadez, să scot brățara ori să cauzez orice fel de probleme, dispozitivul putea expedia un șoc electric paralizant. Dacă era necesar, putea de asemenea să-mi administreze direct în sânge un tranchilizant foarte puternic.

După montarea brățării, altă mașină mi-a prins un mic dispozitiv electronic de lobul urechii drepte pe care l-a perforat în două locuri. M-am strâmbat de durere și am răcnit un val de obscenități. Din filmul de training știam că tocmai fusesem dotat cu un ECO. ECO însemna „ecuson de comunicare și observare”, dar majoritatea aserviților îl numeau „urechelniță”. Îmi reamintea de etichetele pe care ecologii obișnuiau să le pună animalelor sălbatice pentru a le urmări deplasările în natură. Urechelniță conținea un mini-comunicator, care permitea computerului principal de la Resurse Umane IOI să facă anunțuri și să-mi trimită comenzi direct în ureche. Conținea de asemenea o videocameră minusculă orientată spre înainte care le permitea supraveghetorilor IOI să vadă orice se afla drept în fața mea. Videocamere de supraveghere erau montate în toate incintele din complexul IOI, dar se părea că nu erau suficiente. Erau necesare videocamere și pe capetele tuturor aserviților.

La câteva secunde după ce mi-a fost atașată și activată urechelnița, am început să aud tonul placid și monoton al unității centrale RU, care emitea instrucțiuni și alte informații. Glasul acela m-a scos din sărite la început, însă treptat m-am obișnuit. Nu prea aveam de ales.

Am coborât de pe banda rulantă și computerul RU m-a direcționat spre o sală de mese din apropiere, care părea

desprinsă dintr-un film vechi despre închisori. Am primit o tavă verde, care conținea un hamburger din soia fără gust, un polonic de piure apos și ca desert o tartă imposibil de recunoscut. Am devorat totul în câteva minute. Computerul RU m-a complimentat pentru apetitul sănătos, apoi m-a informat că aveam permisiunea de a face o vizită de cinci minute la baie. După ce am ieșit de acolo, am fost direcționat într-o cabină de lift fără butoane sau indicator de etaje. Ușile s-au deschis și am văzut indicatorul de pe perete: HABITAT ASERVIȚI – BLOC 05 – OPERATORI ASISTENȚĂ TEHNICĂ.

Am ieșit din lift și am pornit pe coridorul mochetat. Era liniște și semiîntuneric. Unicul iluminat provenea de la ledurile încorporate în podea, pentru a indica drumul. Pierdusem noțiunea timpului. Aveam impresia că trecuseră zile de când fusesem scos din garsonieră. Eram mort de oboseală.

— Primul tău schimb de asistență tehnică începe peste șapte ore, mi-a murmurat monoton în ureche computerul RU. Până atunci poți să dormi. Cotește la stânga la intersecția din față și mergi la unitatea-habitat alocată, numărul 42G.

Am continuat să fac cum mi se spunea. Mi se părea că deveneam deja destul de priceput la asta.

Blocul Habitat îmi amintea de un mausoleu. Era o rețea de holuri boltite, în lungul cărora se înșiruiau capsule pentru dormit, ca niște sicrie, rânduri după rânduri, stivuite câte zece pe înălțime, până la tavan. Fiecare coloană era numerotată, iar ușa fiecărei unități avea o literă, de la A la J, cu A la bază.

Am ajuns până la urmă la unitatea mea, aflată lângă vârful coloanei numărul patruzeci și doi. M-am apropiat de ea și trapa s-a deschis ca un iris, cu un șuierat, iar înăuntru s-a aprins o luminiță albastră discretă. Am suit scara de acces îngustă montată între rândurile adiacente de capsule și am pășit pe platforma scurtă de sub trapa unității mele. După ce am intrat în capsulă, platforma s-a retras și trapa mi s-a închis înapoia tălpilor.

Interiorul unității-habitat era un sicriu din plastic turnat, alb ca o găoace de ou, lung de doi metri, lat de un metru și înalt tot de un metru. Podeaua era acoperită cu o saltea și pernă din gel spongios. Ambele miroseau a cauciuc ars, așa că am bănuit că trebuiau să fie noi.

Pe lângă videocamera care-mi era atașată de ureche, o alta era montată deasupra ușii unității-habitat. Compania nu se obosea s-o ascundă. Dorea ca aserviții să știe că erau urmăriți.

Singura dotare a unității era consola pentru divertisment – un ecran tactil mare și extraplat, încastrat în perete. Lângă el, într-un suport, se găsea un vizor wireless. Am atins ecranul, activându-l. În partea de sus a display-ului au apărut numele, poziția și numărul meu de angajat: *Lynch, Bryce T. – OPER II AS TEHN SISAO – Angajat IOI nr. 338645.*

Meniul de dedesubt enumera programele de divertisment la care aveam acces în prezent. Mi-au trebuit doar câteva secunde pentru a-mi examina opțiunile limitate. Puteam să vizionez un singur canal IOI-N – rețeaua de știri 24/7 a companiei, care oferea non-stop știri asociate companiei și propagandă. Aveam de asemenea acces la o bibliotecă de filme și simulări de training, majoritatea orientate spre noua mea poziție de operator asistență tehnică SISAO.

Am încercat să accesez una dintre celelalte biblioteci de divertisment, Filme Vintage, și sistemul m-a informat că accesul la mai multe opțiuni pentru divertisment se acorda după ce căpătăm un rating superior mediei în trei rapoarte de evaluare consecutive. După aceea sistemul m-a întrebat dacă doream mai multe informații despre Programul de Recompense pentru Divertisment al Angajaților Aserviți. N-am dorit.

Unicul serial TV la care aveam acces era un sitcom produs de companie, intitulat *Tommy Queue.* Sinopsisul spunea că era „o comedie de situații trăsnite, care prezintă ghinioanele lui Tommy, un nou operator de asistență tehnică SISAO aservit, care se străduiește să-și atingă obiectivele de independență financiară și excelență profesională!”

Am selectat primul episod din *Tommy Queue,* apoi am luat vizorul din suport și l-am pus pe ochi. Așa cum mă așteptasem, serialul era de fapt un film pentru training cu râsete înregistrate pe bandă. Nu mă interesa absolut deloc. Nu doream decât să dorm. Știam însă că eram urmărit și că toate mișcările îmi erau examinate și consemnate. Așa că am rămas treaz cât am putut de mult, ignorând o succesiune de episoade din *Tommy Queue.*

În ciuda strădaniilor mele, gândurile îmi reveneau la Art3mis. Indiferent de ceea ce-mi spusesem, știam că ea era motivul real pentru care pusesem la cale planul ăsta nebunesc. Ce dracu’ se-

ntâmpla cu mine? Exista probabilitatea să nu pot scăpa niciodată de aici. Mă simțeam îngropat sub o avalanșă de îndoieli de sine. Oare obsesia mea duală față de ou și Art3mis mă dusese finalmente la demență totală? De ce mi-aș fi asumat un risc atât de idiot ca să cuceresc o fată pe care n-o întâlnisem de fapt niciodată? O fată care nu părea deloc interesată să mai vorbească vreodată cu mine.

Oare unde era ea în chiar clipa asta? Oare îi lipseam?

Am continuat să mă torturez mintal în felul ăsta până când am adormit în cele din urmă.

0030

Call center de asistență tehnică IOI ocupa trei niveluri complete din turnul estic în formă de I al sediului central. Toate nivelurile respective erau acoperite cu un labirint de compartimente numerotate. Compartimentul meu se afla într-un colț, departe de orice fereastră, și era complet gol, cu excepția unui scaun de birou ajustabil, fixat în podea. Câteva compartimente din jur erau neocupate, așteptând sosirea de noi aserviți.

Nu mi se permitea să-mi împodobesc compartimentul în niciun fel, deoarece încă nu-mi câștigasem privilegiul respectiv. Dacă obțineam un număr suficient de „puncte bonus” în urma unor ratinguri mari de productivitate și satisfacție a clienților, puteam „cheltui” unele dintre ele pentru a-mi câștiga privilegiul de a-mi decora boxa, poate cu o floare în ghiveci sau cu un poster inspirațional al unui pisoiaș atârnat pe o frânghie pentru rufe.

Am ajuns în compartiment, am luat vizorul și mănușile companiei din rackul de pe peretele gol și mi le-am pus. După aceea m-am prăbușit în scaun. Computerul era încorporat în baza circulară a scaunului și s-a activat automat când m-am așezat. Mi-a verificat ID-ul de angajat și m-a logat la contul de job pe intranetul IOI. Nu aveam dreptul la niciun fel de acces exterior spre SISAO. Tot ce puteam face era să citesc e-mailuri asociate jobului, să văd documentație pentru asistență și manuale de proceduri și să verific statisticile legate de timpii

mei de asistență. Asta era tot. Iar toate mișcările făcute pe intranet îmi erau strict monitorizate, controlate și consemnate.

M-am așezat la coada de apeluri și mi-am început schimbul de douăsprezece ore. Eram aservit de numai opt zile, dar mă simțeam deja ca și cum aș fi fost întemnițat de mulți ani.

Avatarul primului apelant a apărut în fața mea în camera de chat de asistență. Plutind în aer deasupra lui, i-au apărut numele și datele personale. Avea un nume incredibil de inteligent „SculăTare007”.

Îmi puteam da seama că urma să fie altă zi fabuloasă.

SculăTare007 era un barbar mătăhălos și chel, cu platoșă din piele neagră presărată de ținte și o sumedenie de tatuaje cu demoni ce-i acopereau brațele și fața. Ținea o sabie bastard gigantică, aproape de două ori mai lungă decât avatarul său.

— Bună dimineața, domnule SculăTare007! am început eu polilogia. Vă mulțumim că ați apelat asistența tehnică. Sunt operatorul numărul 338645. Cu ce vă pot ajuta în seara aceasta?

Software-ul de politețe față de clienți îmi filtra vocea, modificându-i tonul și inflexiunile, pentru ca să par mereu voios și optimist.

— Păi, ăăă..., a început SculăTare007. Tocmai am cumpărat sabia asta de șmecher și-acum nici măcar n-o pot folosi! Nu pot nici măcar s-atac cu ea. Ce dracu-are rahatu-ăsta? E stricată?

— Domnule, unica problemă este că ești un dobitoc cretin fără speranțe, am spus.

Am auzit o sonerie familiară de avertisment și pe display mi-a fulgerat un mesaj:

> *ÎNCĂLCARE POLITEȚE – INDICATORI*: *DOBITOC, CRETIN*
> *ULTIMUL RĂSPUNS ANULAT – ÎNCĂLCARE CONSEMNATĂ*

Software-ul de politețe față de clienți patentat de IOI detectase natura inadecvată a răspunsului meu și nu-l mai difuzase, astfel încât SculăTare007 nu auzise ce spusesem. Software-ul îmi consemnase de asemenea „încălcarea de politețe” și o înaintase lui Trevor, supervizorul secției mele, care o putea aminti în decursul următoarei mele evaluări bilunare a performanțelor.

— Ați cumpărat sabia aceasta într-o licitație online?

— Da, a răspuns SculăTare007. Am plătit o grămadă pentru ea.

— O clipă, vă rog, până examinez articolul.

Știam deja care era problema lui, dar trebuia să mă asigur înainte de a-i spune, altfel puteam fi amendat.

Am atins sabia cu degetul mare, selectând-o. O fereastră mică s-a deschis și i-a afișat proprietățile. Răspunsul figura chiar acolo, pe primul rând. Această sabie magică putea fi utilizată doar de un avatar care avea minimum nivelul zece. Domnul SculăTare007 avea doar nivelul șapte. I-am explicat asta rapid.

— Ce? Păi, nu-i corect! Ăla care mi-a vândut-o n-a zis nimic despre asta!

— Este recomandabil ca înainte de a cumpăra un articol să vă asigurați întotdeauna că avatarul dumneavoastră îl poate utiliza.

— La dracu'! a răcnit el. Și-acum ce-o să fac cu ea?

— Ai putea să ți-o bagi în cur și să zici că ești un rahat pe băț.

ÎNCĂLCARE POLITEȚE – ULTIMUL RĂSPUNS ANULAT – ÎNCĂLCARE CONSEMNATĂ

Am încercat din nou.

— Puteți stoca articolul în inventarul dumneavoastră până ce avatarul vă atinge nivelul zece sau puteți scoate articolul la licitație și să folosiți suma încasată pentru achiziționarea unei arme similare. Una cu un nivel de putere concordant cu al avatarului dumneavoastră.

— Ha? a făcut SculăTare007. Ce vrei să zici?

— S-o păstrați sau s-o vindeți.

— Aha!

— Vă mai pot ajuta cu altceva?

— Nu, nu cred…

— Perfect. Vă mulțumesc că ați apelat la asistența tehnică. Vă doresc o zi excelentă!

Am apăsat pictograma de deconectare de pe display și SculăTare007 a dispărut. Timp de asistență: 2:07. Când a apărut avatarul următorului client – o femelă extraterestră cu pielea roșie și sânii mari, pe nume Vartaxxx –, pe display-ul meu s-a ivit ratingul de satisfacție al clientului pe care mi-l acordase SculăTare007. Era 6 din 10 posibil. După aceea sistemul mi-a reamintit îndatoritor că trebuia să-mi păstrez media peste 8,5

dacă doream să beneficiez de o creștere salarială după următoarea evaluare.

Acordarea de asistență tehnică aici nu semăna deloc cu munca de acasă. Aici nu puteam viziona filme, nu putea juca jocuri sau asculta muzică în timp ce răspundeam la torentul nesfârșit de apeluri cretine. Unica distracție era privirea ceasului. (Sau a prețului acțiunilor IOI, care figura permanent în partea de sus a display-urilor tuturor aserviților. Nu-l puteai elimina.)

În decursul fiecărui schimb, căpătăm trei pauze de câte cinci minute. Prânzul dura treizeci de minute. De obicei mâncam în compartimentul meu, nu în sala de mese, pentru ca să nu fiu nevoit să-i aud pe ceilalți operatori de asistență plângându-se de apelurile primite sau lăudându-se cu punctele bonus câștigate. Ajunsesem să-i disprețuiesc pe ceilalți aserviți aproape la fel de mult pe cât îi disprețuiam pe clienți.

Am adormit în cinci rânduri distincte în timpul schimbului. De fiecare dată când sistemul vedea că ațipisem, îmi suna în urechi un claxon de avertizare, care mă făcea să tresar, trezindu-mă. După aceea consemna infracțiunea în dosarul de angajat. În prima săptămână, narcolepsia mea devenise o problemă atât de constantă, încât acum primeam zilnic câte două pilule roșii, mici, care să mă ajute să stau treaz. Le înghițeam cu regularitate. Însă numai după ce terminam munca.

Schimbul mi s-a terminat finalmente, mi-am scos vizorul și mănușile și am revenit cât am putut de repede la unitatea-habitat. Era singurul moment al zilei când mă grăbeam undeva. După ce am ajuns la micul sicriu din plastic, m-am târât înăuntru și m-am prăbușit pe saltea, cu fața în jos, exact în aceeași poziție ca în seara anterioară. Și la fel ca în seara anterioară, am rămas acolo câteva minute, privind cu coada ochiului afișajul ceasului de pe consola de divertisment. Când a ajuns la 19:07, m-am întors pe spate și m-am ridicat.

— Lumini, am spus încet.

Acesta devenise cuvântul meu favorit din săptămâna trecută, în mintea mea devenise sinonim cu libertate.

Luminile înglobate în carcasa unității-habitat s-au stins, cufundând în beznă incinta micuță. Dacă cineva ar fi privit oricare dintre videofeedurile mele de securitate în direct, ar fi văzut un flash scurt când videocamerele comutaseră pe vederea

de timp de noapte. După aceea eu aș fi redevenit perfect vizibil pe monitoarele lor. Însă, grație unui sabotaj pe care-l realizasem mai devreme în timpul săptămânii, videocamerele de securitate din unitatea mea habitat și urechelnița mea nu-și mai efectuau sarcinile repartizate. Așa că, pentru prima dată în ziua aceea, nu eram urmărit.

Asta însemna că era timpul să trec la treabă.

Am atins ecranul tactil al consolei centrului de divertisment. S-a aprins, prezentându-mi aceleași opțiuni pe care le avusesem în prima seară: câteva filme și simulări de training, inclusiv toate episoadele din serialul *Tommy Queue.*

Dacă cineva ar fi verificat jurnalele de utilizare ale centrului de divertisment, acestea ar fi arătat că urmăream *Tommy Queue* în fiecare noapte până adormeam și că odată ce terminam de vizionat toate cele șaisprezece episoade, o luam iarăși de la început. Jurnalele ar fi arătat de asemenea că adormeam aproximativ la aceeași oră în fiecare seară (dar nu *exact* la aceeași oră) și că dormeam buștean până în dimineața următoare, când suna ceasul deșteptător.

Bineînțeles că de fapt nu vizionam în fiecare noapte sitcomul lor corporatist idiot. Și nici nu dormeam. De fapt în ultima săptămână dormisem numai două ore pe noapte și oboseala începuse să-și spună cuvântul.

Dar în momentul când luminile din unitatea habitat s-au stins, m-am simțit complet treaz și plin de energie. Epuizarea a părut să-mi dispară când am început să navighez bazându-mă pe memorie prin meniurile operaționale ale centrului de divertisment, cu degetele mâinii drepte dansând rapid peste ecranul tactil.

Cu aproximativ șapte luni în urmă, obținusem un set de parole de intranet IOI de la L33t Hax0rz Warezhaus, același site pentru licitații de date de pe piața neagră de unde cumpărasem informațiile necesare pentru a-mi crea o identitate nouă. Stăteam cu ochii pe toate site-urile de date de pe piața neagră, pentru că nu știai niciodată ce putea apărea de vânzare. Exploituri de servere SISAO. Hackuri de bancomate. Benzi porno cu celebrități. Orice vă trece prin minte. Răsfoiam listările de licitații din L33t Hax0rz Warezhaus, când mi-a atras atenția un titlu: *Parole de acces intranet IOI, intrări secrete și exploituri de sistem.* Vânzătorul afirma că oferea informații protejate secrete

despre arhitectura intranet IOI, plus o serie de coduri de acces de administrator și exploituri de sistem care puteau „oferi unui utilizator *carte blanche* în interiorul rețelei companiei”.

Dacă datele n-ar fi fost listate pe un site atât de respectat, aș fi putut presupune că erau false. Vânzătorul anonim pretindea că fusese programator subcontractat de IOI și unul dintre principalii arhitecți ai intranetului companiei. Era probabil un apostat – un programator care scria în mod deliberat cod pentru intrări secrete și găuri de securitate într-un sistem pe care-l proiectase el, pentru a le vinde ulterior pe piața neagră. În felul acesta era plătit de două ori pentru aceeași muncă și în plus își anula orice vinovăție pe care ar fi putut-o simți fiindcă lucrase pentru o corporație multinațională demonică așa cum era IOI.

Problema evidentă, pe care vânzătorul nu se obosise s-o menționeze în descrierea pentru licitație, era că aceste coduri erau perfect inutile dacă nu aveai deja acces la intranetul companiei. Intranetul IOI era o rețea autonomă de înaltă securitate, fără conexiuni directe cu SISAO. Unicul mod prin care puteai căpăta acces la intranetul IOI era să devii unul dintre angajații legali (ceva foarte dificil și care necesita mult timp). Sau te puteai alătura numărului în permanentă creștere de sclavi aserviți ai companiei.

Am decis să licitez oricum pentru codurile de acces IOI, bazându-mă pe șansa că puteau deveni utile cândva. Întrucât autenticitatea nu le putea fi verificată, suma de vânzare era mică și am câștigat licitația pentru câteva mii de credite. Codurile mi-au sosit în Inbox la câteva minute după încheierea licitației. După ce am terminat decriptarea datelor, le-am examinat cu atenție. Totul părea corect, așa că le-am stocat pentru vremuri grele și am uitat de ele… până după șase luni, când am văzut baricada Sixerilor din jurul Castelului Anorak. Primul lucru la care m-am gândit a fost codurile de acces IOI. Atunci rotițele au început să mi se învârtească în creier și planul meu ridicol a început să capete formă.

Aveam să modific datele financiare ale identității mele fictive Bryce Lynch, astfel încât să fiu aservit de IOI. După ce mă infiltram în clădire și ajungeam înapoia firewallului companiei, aveam să utilizez parolele de intranet ca să pătrund în baza de date privată a Sixerilor, după care să găsesc o cale prin care să dezactivez scutul ridicat de ei peste castelul lui Anorak.

Nu credeam că cineva ar fi anticipat acțiunea aceasta, fiindcă era în mod clar smintită.

•

Nu am testat parolele IOI decât în a doua noapte a aservirii. Eram desigur neliniștit, deoarece dacă se dovedea că-mi fuseseră vândute niște falsuri și că niciuna dintre parole nu funcționa, însemna că intrasem de bunăvoie în sclavie pe viață.

Menținând videocamera urechelniță orientată drept înainte, astfel încât să nu vadă ecranul, am apelat meniul de setări al vizualizatorului consolei pentru divertisment, care mi-a îngăduit să modific outputul audio și video al display-ului: volum și balans, luminozitate și tentă de culoare. Am setat toate opțiunile la valoarea maximă, apoi am apăsat de trei ori butonul Apply din partea de jos a ecranului. Am setat apoi volumul și luminozitatea la valorile minime și am apăsat din nou butonul Apply. În centrul ecranului a apărut o fereastră mică, care mi-a cerut un număr ID de tehnician de întreținere și parola de acces. Am introdus rapid numărul ID și parola alfanumerică lungă pe care o memorasem. Le-am verificat pe ambele cu coada ochiului, ca să nu fi făcut vreo eroare, apoi am apăsat OK. Sistemul a încetat să funcționeze pentru un timp care mi s-a părut nesfârșit. Iar apoi, spre marea mea ușurare, a apărut mesajul

PANOU COMENZI ÎNTREȚINERE – ACCES A CORDAT

Aveam acum acces la un cont de service și întreținere, conceput pentru a le permite tehnicienilor să testeze și să depaneze diverse componente ale unității pentru divertisment. Eram așadar logat ca tehnician, totuși accesul meu la intranet continua să fie destul de limitat. Căpătasem însă spațiul dorit de acțiune. Utilizând un exploit lăsat de un programator, am putut crea apoi un cont admin fals. Iar după aceea am avut acces la aproape orice.

Prima urgență era asigurarea unui grad de intimitate.

Am navigat rapid prin câteva zeci de submeniuri, până am ajuns la panoul de comenzi pentru Sistem Monitorizare Aserviți. Am introdus numărul meu de angajat și pe display mi-a apărut profilul de aservit, alături de fotografia pe care mi-o făcuseră în timpul procesării inițiale. Profilul enumera datoria aservitului,

nivelul de salarizare, grupa sanguină, ratingul curent al performanțelor – absolut toate datele pe care compania le avea despre mine. În partea dreaptă sus a profilului se aflau două ferestre videofeed, una de la videocamera din urechelniță, iar cealaltă de la videocamera din unitatea-habitat. Videofeedul de la urechelniță arăta acum peretele. Fereastra videocamerei unității-habitat arăta ceafa mea, pe care o poziționasem astfel încât să acopere display-ul centrului de divertisment.

Am selectat ambele videofeeduri și am accesat setările de configurare ale videocamerelor. Utilizând un exploit de la apostat, am făcut un hack rapid în urma căruia videocamerele din urechelniță și unitatea-habitat nu mai transmiteau în direct, ci afișau material video arhivat din prima mea noapte de aservire. Dacă cineva verifica acum imaginile primite de la videocamerele mele, mă vedea dormind în unitatea-habitat, deși eu stăteam treaz toată noaptea, hackuind de zor prin intranetul companiei. După aceea am programat videocamerele să comute pe feeduri preînregistrate de câte ori stingeam lumina din unitatea-habitat. Saltul de o fracțiune de secundă de la transmisiunea în direct la materialul arhivat avea să fie camuflat de distorsiunea video temporară cauzată de comutarea videocamerelor pe modul vedere de noapte.

Mă așteptam întruna să fiu descoperit, dat afară din sistem și blocat, dar asta nu s-a întâmplat niciodată. Parolele mele au continuat să funcționeze. Petrecusem ultimele șase nopți asediind intranetul IOI, săpând tot mai adânc în rețea. Mă simțeam ca un deținut dintr-un film vechi despre închisori, care revine în fiecare noapte în celulă, pentru a săpa un tunel prin perete folosindu-se de o lingură.

Și în noaptea trecută, imediat înainte să mă prăbușesc de epuizare, izbutisem finalmente să navighez prin labirintul de firewall-uri al intranetului și să pătrund în baza de date principală a Diviziei Oologice. Filonul-mamă. Tezaurul de fișiere private al Sixerilor. Iar în noaptea asta aveam s-o pot explora în sfârșit.

Știam că atunci când evadam trebuia să iau cu mine unele dintre datele Sixerilor, așa că, la începutul săptămânii, îmi folosisem contul admin intranet ca să completez un formular fals de solicitare de hardware. Un stick de memorie de zece zettabytes a fost livrat unui angajat inexistent („Sam Lowery”)

dintr-un compartiment gol aflat la câteva rânduri depărtare de al meu. Asigurându-mă că-mi păstram videocamera urechelniței orientată în direcția opusă, am intrat iute în boxa respectivă, am înhățat stickul micuț, l-am băgat în buzunar și l-am dus în unitatea-habitat. În noaptea aceea, după ce am stins luminile și am scos din funcțiune videocamerele de securitate, am deblocat panoul de acces pentru întreținere al unității de divertisment și am instalat stickul într-un slot de extensie utilizat pentru modernizările de firmware. Acum puteam descărca date de pe intranet direct pe stick.

•

Mi-am pus vizorul și mănușile centrului pentru divertisment și m-am întins pe saltea. Vizorul îmi prezenta o vedere tridimensională a bazei de date a Sixerilor, cu zeci de ferestre de date suprapuse, suspendate în fața mea. Folosind mănușile, am început să manipulez ferestrele acelea, navigând prin structura de fișiere a bazei de date. Secțiunea ei cea mai mare părea să fie dedicată informațiilor despre Halliday. Volumul de date pe care-l aveau despre el era copleșitor. Prin comparație cu el, jurnalul meu Graal părea un sinopsis destinat elevilor din gimnaziu. Aveau lucruri pe care nu le văzusem niciodată. Lucruri despre care nici măcar nu știusem că *existau.* Carnetele de note din școală ale lui Halliday, filme de amatori făcute de părinți în copilăria lui, e-mailuri pe care el le scrisese fanilor. Nu aveam timp să le citesc pe toate, dar am copiat pe stick chestiile realmente interesante, pe care să le studiez (speram) ulterior.

M-am concentrat spre izolarea datelor asociate Castelului Anorak și a trupelor pe care Sixerii le poziționaseră înăuntrul și în jurul lui. Am copiat toate datele despre armele, vehiculele, navele și numărul soldaților lor. Am șterpelit de asemenea toate datele pe care le-am putut găsi despre Globul lui Osuvox, artefactul pe care-l utilizau pentru a genera scutul din jurul castelului, inclusiv locul precis unde-l țineau și numărul de angajat al vrăjitorului Sixer care-l opera.

Iar apoi am dat lovitura: un dosar care conținea sute de ore de înregistrări de capturi de simulări SISAO, care prezentau descoperirea de către Sixeri a celei de-a Treia Porți și încercările de a o deschide ce urmaseră. Așa cum toți suspectau de acum, a Treia Poartă se afla în Castelul Anorak. Doar avatarurile care aveau Cheia de Cristal puteau să treacă pragul castelului. Spre

dezgustul meu, am aflat că Sorrento fusese primul avatar care pusese piciorul în Castelul Anorak după moartea lui Halliday.

Intrarea castelului ducea la o sală uriașă cu pereții, podeaua și plafonul din aur. În peretele ei nordic, era încastrată o ușă mare din cristal. Avea în centru o broască micuță.

În clipa când am văzut-o, am știut că mă uitam la a Treia Poartă.

Am vizionat pe repede-înainte alte câteva fișiere recente de capturi de simulări. Din câte îmi dădeam seama, Sixerii încă nu deduseseră cum să deschidă poarta. Simpla introducere a Cheii de Cristal în broască nu avea niciun efect. Toate echipele lor speciale încercau de câteva zile să găsească o explicație, însă nu înregistraseră niciun progres.

În timp ce datele și videourile despre a Treia Poartă erau copiate pe stick, eu am continuat să sap în baza de date Sixeră. În cele din urmă am găsit o secțiune restricționată, numită Camera Stelară. Era singura parte din baza de date pe care se părea că n-o pot accesa. De aceea mi-am folosit ID-ul de admin ca să creez un nou „cont test”, căruia i-am atribuit acces superuser și privilegii complete de administrator. A funcționat și mi s-a acordat acces. Informațiile din secțiunea restricționată erau clasificate în două dosare: *Stadiu misiune* și *Evaluări amenințări.* L-am deschis întâi pe al doilea și când am văzut ce conținea am simțit cum mi s-a golit tot sângele din față. Înăuntru se aflau cinci dosare etichetate *Parzival, Art3mis, Aech, Shoto* și *Daito.* Peste dosarul lui Daito era un „X” mare, roșu.

Am deschis mai întâi dosarul Parzival. Conținea toate informațiile pe care Sixerii le colectaseră despre mine în ultimii ani. Certificatul de naștere. Notele de la școală. În partea de jos era un link către o captură de simulare a sesiunii de chatlink cu Sorrento, care se sfârșea cu explozia bombei din rulota mătușii mele. După ce mă ascunsesem, ei îmi pierduseră urma. Colectaseră mii de capturi de ecran și capturi video ale avatarului meu în ultimul an, plus tone de date despre fortăreața mea de pe Falco, dar nu știau nimic despre locul unde mă aflam în lumea reală. În dreptul adresei mele actuale scria „necunoscut”.

Am închis fereastra, am tras aer adânc în piept și am deschis dosarul lui Art3mis.

Chiar deasupra era fotografia de școală a unei fete cu un surâs evident trist. Spre surprinderea mea, Art3mis arăta aproape identic cu avatarul ei. Același păr negru, aceiași ochi căprui și același chip frumos pe care-l cunoșteam atât de bine… cu o mică diferență. Majoritatea părții stângi a feței îi era acoperită de un semn din naștere roșu-purpuriu. Ulterior aveam să aflu că genul acela de semne din naștere era numit uneori „pete de vin roșu”. În fotografie, o șuviță a părului ei negru era lăsată peste ochiul stâng pentru a încerca să camufleze cât mai mult semnul.

Art3mis mă împinsese să cred că în realitate era cumva hidoasă, dar acum vedeam că nimic nu putea fi mai departe de adevăr. Pentru mine, semnul din naștere nu-i știrbea frumusețea. Mai mult chiar, fața pe care o vedeam în fotografie mi se părea mai frumoasă decât cea a avatarului ei, pentru că știam că aceasta era reală.

Datele de sub fotografie spuneau că numele ei adevărat era Samantha Evelyn Cook, cetățeană canadiană în vârstă de douăzeci de ani, înaltă de un metru șaptezeci, greutate șaptezeci și șase de kilograme. Dosarul conținea de asemenea adresa de acasă – Greenleaf Lane, nr. 2206, Vancouver, Columbia Britanică –, plus multe alte informații, printre care grupa sanguină și notele de la școală, începând cu clasa întâi.

În partea inferioară a dosarului am găsit un link video neetichetat, iar când l-am selectat, pe display mi-a apărut un videofeed în direct al unei căsuțe din suburbii. După câteva secunde mi-am dat seama că priveam casa în care trăia Art3mis.

Pe măsură ce m-am adâncit în dosarul ei, am aflat că o supravegheau de cinci luni. Îi instalaseră de asemenea microfoane în casă, fiindcă am găsit sute de ore de înregistrări audio făcute în timp ce era logată la SISAO. Existau de asemenea transcrieri text complete ale tuturor cuvintelor audibile pe care le rostise când trecuse prin primele două porți.

După aceea am deschis dosarul lui Shoto. Îi cunoșteau numele real, Akihide Karatsu, și păreau de asemenea să-i știe adresa de acasă, un bloc de apartamente din Osaka, Japonia. Dosarul mai conținea o fotografie din timpul școlii, care prezenta un băiat slab, cu chip stoic și ras în cap. La fel ca Daito, nu semăna deloc cu avatarul său.

Despre Aech păreau să știe cel mai puține. Dosarul lui conținea foarte puține informații și nicio fotografie, ci doar o captură de ecran a avatarului său. Numele lui adevărat era trecut „Henry Swanson”, dar acesta fusese un alias utilizat de Jack Burton în *Scandal în cartierul chinezesc*, așa că știam că trebuia să fie fictiv. La adresă se consemna „mobil”, iar dedesubt exista un link etichetat „Puncte de acces recente”. S-a dovedit a fi o listă de noduri wireless pe care Aech le folosise recent pentru a-și accesa contul SISAO. Erau de peste tot: Boston, Washington, D.C., New York, Philadelphia și, cel mai recent, Pittsburgh.

Acum începeam să înțeleg cum reușiseră Sixerii să-i localizeze pe Art3mis și Shoto. IOI deținea sute de companii telecom regionale, astfel încât era efectiv cel mai mare furnizor de servicii internet din lume. Era destul de greu să intri online fără să utilizezi o rețea pe care o dețineau și operau ei. După cum se părea, IOI supraveghease și interceptase ilegal majoritatea traficului internet mondial în tentativa de a-i localiza și identifica pe gunterii considerați o amenințare. Unicul motiv pentru care nu mă putuseră localiza pe mine fusese faptul că recursesem la precauția indusă de paranoia de a închiria o conexiune directă prin fibră optică cu SISAO din blocul garsonierei mele.

Am închis dosarul lui Aech, după care l-am deschis pe cel intitulat *Daito,* temându-mă deja de ce puteam găsi acolo. Ca și în cazul celorlalți, știau numele lui real, Toshiro Yoshiaki, și adresa de acasă. Două articole de știri despre „sinuciderea” lui aveau linkuri în partea de jos a dosarului, alături de un videoclip neetichetat, cu marcajul temporal al zilei în care murise. Am dat clic pe el. Era metraj filmat cu videocameră manuală și arăta trei indivizi voinici cu cagule negre (unul dintre ei opera videocamera) care așteptau tăcuți pe un hol. Se părea că primiseră un ordin prin căștile radio, după care utilizaseră un card de acces pentru a deschide ușa unei garsoniere micuțe. Locuința lui Daito. Am privit cu oroare cum s-au năpustit înăuntru, l-au smuls din fotoliul haptic și l-au azvârlit în gol de pe balcon.

Ticăloșii îi filmaseră până și căderea spre moarte. Probabil la solicitarea lui Sorrento.

M-am simțit cuprins de un val de greață. După ce m-am liniștit, am copiat pe stick conținutul celor cinci dosare și apoi

am deschis dosarul *Stadiu misiune.* Conținea o arhivă a rapoartelor de stadiu ale Diviziei Oologice, adresate șefilor Sixerilor. Rapoartele erau în ordine cronologică, primul fiind cel mai recent. L-am deschis și am văzut că era un memorandum trimis de Nolan Sorrento către consiliul directorial IOI, în care propunea trimiterea de agenți care să-i răpească pe Art3mis și Shoto din locuințele lor, pentru a-i sili să ajute IOI la deschiderea celei de a Treia Porți. După ce Sixerii obțineau oul și câștigau competiția, Art3mis și Shoto urma să fie „eliminați”.

Am încremenit stupefiat. După aceea am recitit memorandumul, simțind un amestec de furie și panică.

Potrivit marcajului temporal, Sorrento expediase memorandumul imediat după ora 20, cu mai puțin de cinci ore în urmă. Prin urmare șefii lui nu-l văzuseră deocamdată. Iar când aveau să-l citească, aveau totuși să dorească să se întâlnească pentru a discuta cursul de acțiune sugerat de Sorrento. Așa că probabil n-aveau să-și trimită agenții după Art3mis și Shoto decât cândva în cursul zilei de mâine.

Încă mai aveam timp să-i avertizez. Dar pentru asta trebuia să-mi modific drastic planul de evadare.

Înainte de arestare, programasem un transfer financiar care să depună suficienți bani în contul meu IOI pentru a-mi achita toată datoria, ceea ce ar fi silit IOI să mă elibereze din aservire. Însă transferul acela avea să fie efectuat abia peste cinci zile. Iar până atunci probabil că Sixerii aveau să-i fi închis deja pe Art3mis și Shoto într-o odaie fără ferestre.

Nu puteam petrece restul săptămânii explorând baza de date Sixeră, așa cum plănuisem. Trebuia să înhaț cât de multe date puteam și să evadez acum.

Mi-am acordat timp până în zori.

0031

În următoarele patru ore am lucrat frenetic. Majoritatea timpului respectiv a fost petrecut copiind pe stick cât mai multe informații din baza de date Sixeră. După ce am terminat, am trimis un Ordin Executiv Oologic de Aprovizionare. Acesta era un formular online pe care comandanții Sixeri îl utilizau pentru a

cere armament sau echipamente în interiorul lui SISAO. Am ales un articol foarte specific, apoi i-am programat livrarea peste două zile, la amiază.

Când am terminat finalmente, era 6:30 dimineața. Următorul schimb de asistență tehnică începea peste numai nouăzeci de minute și în curând aveau să se trezească vecinii unității mele. Eram în criză de timp.

Mi-am apelat profilul de aservit, am accesat declarația de datorie și am pus zero în dreptul soldului – la urma urmelor, erau bani pe care nu-i împrumutasem niciodată de la IOI. După aceea am selectat submeniul de setări ale comenzilor Ecusoanelor de Comunicare și Observare a Aservitului, care se referea atât la urechelniță, cât și la brățara de securitate de la gleznă. În cele din urmă, am făcut ceva ce dorisem cu disperare să fac de o săptămână – am dezactivat încuietorile ambelor dispozitive.

Am simțit o durere ascuțită când acele urechelniței s-au retras din cartilajul urechii stângi. Dispozitivul mi-a căzut pe umăr și mi-a aterizat în poală. În aceeași clipă, cătușa de pe glezna dreaptă a clicăit, s-a deschis și a căzut, dezvăluind o bandă de piele roșie.

De acum nu mai aveam cale de întors. Tehnicienii de securitate IOI nu erau singurii care aveau acces la videofeedul urechelniței. Agenția de Protecție a Aserviților îl utiliza de asemenea pentru monitorizarea și înregistrarea activităților zilnice, ca să se asigure de respectarea drepturilor omului. După îndepărtarea dispozitivului, nu aveau să mai existe înregistrări digitale a celor ce mi se puteau întâmpla în continuare. Dacă securitatea IOI mă prindea înainte să fi părăsit clădirea, având asupra mea un stick furat, plin cu date foarte acuzatoare la adresa companiei, eram un om mort. Sixerii mă puteau tortura și ucide fără ca nimeni s-o știe vreodată.

Am întreprins alte câteva acțiuni asociate planului meu de evadare, apoi m-am delogat pentru ultima oară de la intranetul IOI. Mi-am scos vizorul și mănușile și am deschis panoul de acces pentru întreținere de lângă consola centrului pentru divertisment. Sub modulul de divertisment, între peretele din prefabricate al unității mele habitat și al celei adiacente, exista un spațiu mic, gol. Am scos dinăuntru pachetul subțire și perfect împăturit pe care-l ascunsesem acolo. Era o uniformă de

tehnician de întreținere IOI, completă, cu șapcă și ecuson IOI, toate sigilate sub vid. (La fel ca stickul, le obținusem prin expedierea prin intranet a unui formular de aprovizionare, după care cerusem livrarea la un compartiment gol de la etajul meu.) Mi-am scos salopeta de aservit și mi-am șters cu ea sângele de pe ureche și gât. După aceea am scos de sub saltea doi plasturi de culoarea pielii și i-am lipit peste găurile din ureche. După ce m-am îmbrăcat în hainele de tehnician de întreținere, am scos cu grijă stickul din slotul de extindere și l-am pus în buzunar. Apoi am ridicat urechelnița și am rostit în ea:

— Trebuie să merg la baie.

Trapa unității-habitat s-a deschis dincolo de tălpile mele. Coridorul era întunecat și pustiu. Am îndesat urechelnița și salopeta de aservit sub saltea și am pus cătușa de picior în buzunarul noii mele uniforme. După aceea, reamintindu-mi să respir, m-am târât afară și am coborât scara.

Am trecut pe lângă alți câțiva aserviți care se îndreptau spre lifturi, dar, ca întotdeauna, toți au evitat contactul vizual. A fost o ușurare pentru mine, fiindcă mă temeam că cineva s-ar putea să mă recunoască și să se întrebe ce căutam într-o uniformă de tehnician de întreținere. M-am oprit în fața ușii ascensorului expres și mi-am ținut răsuflarea cât timp sistemul mi-a scanat ecusonul ID. După o eternitate, ușile s-au deschis.

— Bună dimineața, domnule Tuttle! a rostit liftul când am intrat. La ce etaj doriți?

— Recepția, am spus răgușit și ascensorul a început să coboare.

„Harry Tuttle” era numele tipărit pe ecusonul ID. Îi asigurasem fictivului domn Tuttle acces complet la întreaga clădire, apoi îmi reprogramasem cătușa de aservit ca să fie codată împreună cu ID-ul Tuttle, astfel încât funcționa ca brățările de securitate pe care le purtau tehnicienii de întreținere. Când ușile și lifturile mă scanau ca să vadă dacă dețineam autorizațiile de securitate corespunzătoare, brățara din buzunar le anunța că da, sigur că le aveam, în loc să fi făcut ceea ce ar fi trebuit să facă, adică să-mi bage-n fund câteva mii de volți și să mă paralizeze până la sosirea agenților de pază.

Am coborât în tăcere cu liftul, încercând să nu mă uit la videocamera montată deasupra ușilor. După aceea mi-am dat seama că toate înregistrările video în care apăream aveau să fie

examinate cu multă atenție după ce se va termina totul. Probabil că aveau să fie văzute de Sorrento personal și de șefii lui. De aceea am privit direct în obiectivul videocamerei, am zâmbit și mi-am scărpinat nasul cu degetul mijlociu.

Ascensorul a ajuns în recepție și ușile au glisat, deschizându-se. Pe jumătate, mă așteptam să văd o armată de agenți de pază cu pistoalele îndreptate spre mine, dar în fața mea era numai un grup de drone de cadre medii IOI care așteptau să intre în cabină. I-am privit inexpresiv o clipă, după care am ieșit. Parcă trecusem frontiera în altă țară.

Un flux continuu de funcționari supracafeinizați străbătea recepția în toate direcțiile, intrând și ieșind din lifturi și pe uși. Erau angajați regulați, nu aserviți, și aveau voie să plece acasă la sfârșitul schimbului. Puteau chiar *demisiona* dacă doreau. M-am întrebat dacă vreunul dintre ei se sinchisea de faptul că mii de sclavi aserviți locuiau și trudeau aici, în aceeași clădire, la numai câteva etaje depărtare de ei.

Am zărit doi agenți de pază staționați în apropierea tejghelei recepției și i-am ocolit pe departe, strecurându-mă prin mulțime și traversând recepția imensă către șirul lung de uși automate din sticlă ce duceau afară, spre libertate. M-am silit să n-o rup la fugă, pe când îmi croiam drum printre angajații care soseau la muncă. *Nu-s decât un tehnician de întreținere, oameni buni, care pleacă acasă după o noapte lungă de reinițializare a ruterelor. Asta-i tot. În niciun caz nu sunt un aservit care evadează cu îndrăzneală, având în buzunar zece zettabytes de date furate de la companie. Nu, șefu, nici vorbă*!

La jumătatea distanței spre ușă, am remarcat niște sunete bizare și am coborât ochii. Am văzut că rămăsesem încălțat cu papucii din plastic ai aserviților. Fiecare pas mi se auzea ca un scârțâit ascuțit pe pardoseala din marmură lustruită, ieșind în evidență prin murmurul de pantofi de businessmeni. Fiecare pas pe care-l făceam părea să urle: *Hei, atenție*! *Aici*! *Un tip cu papuci din plastic*!

Mi-am continuat însă drumul și aproape că ajunsesem la uși, când cineva și-a lăsat mâna pe umărul meu. Am încremenit.

— Domnule? am auzit pe cineva.

Era un glas femeiesc.

Am fost cât pe-aici să dau buzna spre ușă, dar ceva din tonul glasului m-a oprit. M-am întors și am văzut chipul îngrijorat al

unei femei înalte, de patruzeci-cincizeci de ani. Taior de business bleumarin. Servietă.

— Vă sângerează urechea, domnule. A arătat-o, cu o strâmbătură ușoară. Destul de rău!

Am ridicat mâna, mi-am atins lobul urechii și degetele mi s-au murdărit în roșu. Probabil că plasturii pe care-i aplicasem căzuseră la un moment dat.

Pentru o secundă am rămas paralizat, neștiind ce să fac. Doream să-i ofer o explicație, dar nu-mi venea niciuna în minte. Așa că am încuviințat simplu din cap, am rostit „mulțumesc”, apoi m-am întors și, cât mai calm cu putință, am ieșit din clădire.

Vântul înghețat al dimineții era atât de violent, încât aproape m-a răsturnat. Mi-am regăsit echilibrul și am coborât iute treptele, oprindu-mă pentru o clipă să arunc brățara de picior într-un coș de gunoi. Am auzit-o lovind fundul coșului cu un bufnet satisfăcător.

După ce am ajuns pe stradă, m-am îndreptat spre nord, mergând cât puteam de repede. Băteam oarecum la ochi, deoarece eram singura persoană care nu purta haine groase de iarnă. Picioarele mi-au amorțit rapid, fiindcă nu aveam nici ciorapi în papucii din plastic ai aserviților.

Tremuram din tot corpul când am ajuns finalmente în interiorul cald al lui Mailbox, o sucursală pentru căsuțe poștale închiriate, aflată la patru cvartale de plaza IOI. În săptămâna dinaintea arestării, închiriasem online o căsuță poștală de aici și expediasem pe adresa ei un echipament portabil SISAO ultramodern. Mailbox era complet automatizat, așa că nu existau angajați cu care să am de-a face, iar când am intrat nu erau nici alți clienți. Mi-am găsit cutia poștală, am tastat codul și am scos echipamentul portabil SISAO. M-am așezat pe podea și am rupt ambalajul chiar acolo. Mi-am frecat degetele, apăsat, până când amorțeala gerului a dispărut, apoi mi-am pus mănușile și vizorul și am utilizat echipamentul ca să mă loghez în SISAO. Gregarious Simulation Systems se afla la nici doi kilometri depărtare, așa că am putut utiliza unul dintre punctele lor de acces wireless complementare, în locul nodurilor orașului, care erau deținute de IOI.

Inima îmi bubuia când m-am logat. Fusesem offline pentru opt zile întregi – un record personal. Avatarul mi s-a materializat

lent pe puntea de observație a fortăreței și am coborât ochii spre corpul meu virtual, admirându-l ca pe un costum favorit pe care nu-l mai purtasem de multă vreme. Pe display mi-a apărut imediat o fereastră care m-a informat că primisem câteva mesaje de la Aech și Shoto. Și, spre surprinderea mea, exista chiar și un mesaj de la Art3mis. Toți trei doreau să știe unde eram și ce naiba mi se întâmplase.

I-am răspuns mai întâi lui Art3mis. I-am spus că Sixerii știau cine era și unde locuia și că o țineau sub supraveghere constantă. Am avertizat-o de asemenea despre planurile lor de a o răpi de acasă. Am scos o copie a dosarului ei de pe stick și am atașat-o mesajului, ca dovadă. După aceea i-am sugerat politicos să plece imediat de acasă și s-o șteargă dracului din Dodge.

Nu mai pierde timpul ca să-ți faci valiza, am scris. *Nu-ți lua rămas-bun de la nimeni. Pleacă imediat și du-te într-un loc sigur. Asigură-te că nu ești urmărită. După aceea caută o conexiune internet sigură, non-IOI, și revino online. Ne întâlnim în Demisolul lui Aech cât pot de repede. Nu te teme – am și niște vești bune.*

La sfârșitul mesajului am adăugat un postscript scurt: *PS – cred că ești și mai frumoasă în viața reală.*

Am expediat e-mailuri similare lui Shoto și Aech (mai puțin postscriptul), alături de cópii după dosarele Sixerilor despre ei. După aceea am apelat baza de date a Registrului Cetățenilor Americani și am încercat să mă loghez. Spre marea mea ușurare, parolele pe care le cumpărasem mai erau valabile și am putut accesa profilul fictiv al cetățeanului Bryce Lynch pe care-l creasem. Acum conținea fotografia ID care-mi fusese făcută în timpul procesării aserviților, iar peste ea erau suprapuse cuvintele EVADAT CĂUTAT. IOI îl raportase deja pe domnul Lynch ca fiind un aservit fugar.

Nu mi-a trebuit mult să șterg complet identitatea Bryce Lynch și să-mi recopiez amprentele și tiparele retinale în profilul meu original de cetățean. Când m-am delogat de la baza de date, peste câteva minute, Bryce Lynch nu mai exista. Redevenisem Wade Watts.

•

Am oprit un autotaxi lângă Mailbox, având grijă să aleg unul operat de o companie locală, nu un SupraCab, care era o subsidiară deținută complet de IOI.

Am urcat, mi-am ținut răsuflarea și am pus degetul mare pe scanerul ID. Display-ul a pâlpâit verde. Sistemul m-a recunoscut ca Wade Watts, nu aservitul evadat Bryce Lynch.

— Bună dimineața, domnule Watts! a spus autotaxiul. Unde doriți să vă duc?

I-am dat adresa unui magazin de haine de pe High Street, aproape de campusul Universității Ohio. Se numea Thr3ads și era specializat în „îmbrăcăminte urbană de înaltă tehnologie”. Am intrat rapid și am cumpărat o pereche de blugi și o bluză de trening. Ambele erau etichetate „îmbrăcăminte dihotomică”, ceea ce însemna că erau cablate pentru utilizare SISAO. Nu aveau haptice, dar se puteau conecta la echipamentul meu imersiv portabil, anunțându-l ce făceam cu trunchiul, brațele și picioarele, astfel că-mi era mai ușor să-mi controlez avatarul decât printr-o interfață exclusiv prin mănuși. Am cumpărat de asemenea câteva perechi de ciorapi și chiloți, o jachetă din imitație de piele, niște bocanci și o căciulă neagră din lână, ca să-mi acopere scăfârlia înghețată pe care începuseră să crească perișori.

Am ieșit din magazin după câteva minute, îmbrăcat cu noile haine. Când vântul tăios m-a înconjurat iarăși, am ridicat fermoarul jachetei și mi-am tras căciula pe cap. Așa era mult mai bine. Am aruncat într-o pubelă salopeta de tehnician și papucii din plastic, de aservit, apoi am pornit pe High End, cercetând vitrinele. Țineam capul plecat, ca să evit orice contact vizual cu șuvoiul de studenți posaci care se scurgea pe lângă mine.

După câteva cvartale, am intrat într-o franșiză Vend-All. Înăuntru erau șiruri de automate care vindeau absolut orice îți puteai închipui. Unul dintre ele, etichetat DISTRIBUITOR DEFENSIVE, oferea echipamente pentru autoapărare: veste blindate ușoare, sprayuri și o gamă largă de arme manuale. Am atins ecranul încorporat în partea frontală a automatului și am derulat prin catalog. După câteva clipe de deliberare, am cumpărat o vestă antiglonț și un pistol Glock 47C cu trei încărcătoare. Am mai cumpărat și un spray lacrimogen, apoi am

plătit pentru toate, așezându-mi mâna dreaptă pe un scaner palmar. Identitatea mi-a fost verificată, la fel și cazierul.

> *NUME*: *WADE WATTS*
> *MANDATE EMISE PE NUMELE LUI*: *NU*
> *RATING CREDIT*: *EXCELENT*
> *RESTRICȚII ACHIZIȚII*: *NU*
> *TRANZACȚIE APROBATĂ*!
> *VĂ MULȚUMIM*!

Am auzit un bufnet metalic greoi și cumpărăturile făcute au apărut în tava de oțel de lângă genunchii mei. Am băgat sprayul în buzunar și am îmbrăcat vesta antiglonț pe sub bluza de trening. Am scos apoi Glockul din ambalajul de plastic cu blistere. Era prima dată când țineam în mână o armă reală, totuși senzația era de familiaritate, fiindcă în SISAO trăsesem cu mii de arme de foc virtuale. Am apăsat butonașul din țeavă și pistolul a emis un sunet. I-am ținut patul ferm pentru câteva secunde, întâi în mâna dreaptă, apoi în cea stângă. Arma a emis un al doilea sunet, anunțându-mă că încheiase scanarea amprentelor palmare. Acum eram singura persoană care putea trage cu ea. Glockul avea încorporat un temporizator care-l împiedica să funcționeze în următoarele douăsprezece ore (o „perioadă de răcire”), dar mă simțeam oricum mai bine să-l am asupra mea.

Am mers la un salon SISAO aflat la câteva cvartale depărtare, o franșiză numită The Plug. Firma luminoasă ponosită, care prezenta un cablu de fibră optică ce zâmbea antropomorf, promitea *Acces Fulgerător la SISAO*! *Închirieri Echipamente Ieftine*! și *Cabine Private de Imersiune*! *Deschis 24-7-365*! Văzusem o mulțime de reclame banner pentru online-ul The Plug. Aveau o reputație proastă pentru prețuri mari și hardware datat, însă conexiunile le erau rapide, fiabile și fără decalaje temporale. Pentru mine, atuul lor principal îl reprezenta faptul că erau printre puținele lanțuri de saloane SISAO care nu erau deținute de IOI sau o subsidiară a lor.

Detectorul de mișcare a piuit când am intrat pe ușă. În dreapta se afla o mică zonă de așteptare, actualmente pustie. Mocheta era pătată și tocită, iar interiorul duhnea a dezinfectant de putere industrială. Un tânăr cu privirea defocalizată a ridicat

capul spre mine dinapoia unei bariere din plexiglas antiglonț. Avea în jur de douăzeci de ani, creastă mohawk și o grămadă de piercinguri faciale. Purta vizor bifocal, care-i oferea o imagine semitransparentă a SISAO și îi îngăduia în același timp să vadă se ce întâmpla în lumea reală. Când a vorbit, am văzut că toți dinții îi fuseseră ascuțiți, astfel că aveau vârfuri.

— Bun-sosit în The Plug, a vorbit el monoton. Avem câteva cabine libere, așa că nu trebuie să aștepți. Informațiile despre prețuri sunt afișate aici.

A indicat display-ul montat pe tejghea drept în fața mea; după aceea ochii i s-au defocalizat iarăși, revenind cu atenția la lumea dinăuntrul vizorului.

Mi-am examinat opțiunile. Erau disponibile o duzină de echipamente imersive, cu diverse calități și prețuri. *Economy, Standard, Deluxe.* Specificațiile erau detaliate la toate. Puteai să închiriezi cu minutul ori să plătești un preț fix pe oră. În preț erau incluse un vizor și mănuși haptice, dar un costum haptic costa suplimentar. Contractul de închiriere conținea o mulțime de clauze scrise cu litere mărunte despre costurile adiționale cauzate de avarierea echipamentelor și o sumedenie de precizări juridice care anunțau că The Plug era disculpată de *orice* ai fi făcut, în orice circumstanțe, mai ales dacă era ceva ilegal.

— Vreau să-nchiriez un echipament Deluxe pentru douăsprezece ore, am rostit.

Tânărul și-a ridicat vizorul.

— Știi că trebuie să plătești în avans, da?

Am încuviințat din cap.

— Vreau de asemenea să închiriez o conexiune pe țeavă groasă. Trebuie să-mi încarc în cont un volum mare de date.

— Încărcarea costă suplimentar. Cât de multe date?

— Zece zettabytes.

— *La dracu*! a murmurat el, da’ ce-ncarci? Toată Biblioteca Congresului?

I-am ignorat întrebarea.

— Și mai vreau Pachetul Mondo Upgrade, am zis.

— Cum să nu, a răspuns el circumspect. Totalul se ridică la unsprezece miare. Ajunge să pui degetul pe scaner și-am pregătit totul.

A părut mai mult decât doar surprins când tranzacția a fost aprobată. După aceea a ridicat din umeri și mi-a întins un card de acces, un vizor și mănuși.

— Cabina paisprezece, ultima pe dreapta. Baia este la capătul holului. Dacă lași mizerie în cabină, va trebui să-ți reținem garanția. Vomă, urină, spermă, chestii de-astea. Și eu sunt cel care trebuie să facă curat, așa că fii drăguț și abține-te, da?

— Am înțeles.

— Distracție plăcută.

— Mersi.

Cabina paisprezece era o cameră de trei metri pe trei, izolată fonic, care avea în centru un model recent de echipament haptic. Am încuiat ușa și m-am așezat în fotoliul haptic. Vinilul îi era uzat și crăpat. Am împins stickul într-un slot de pe consola SISAO și am zâmbit când i-am auzit țăcănitul.

— Max? am rostit eu după ce m-am relogat.

Asta a inițializat o copie de rezervă a lui Max, pe care o aveam stocată în contul SISAO.

Fața lui zâmbitoare a apărut pe toate monitoarele centrului meu de comandă.

— S-s-salut, *compadre*! s-a bâlbâit el. C-c-cum merge treaba?

— Lucrurile se-ndreaptă, amice. Acum ține-te bine. Avem o mulțime de făcut.

Am deschis managerul de cont SISAO și am inițiat încărcarea de pe stick. Plăteam GSS-ului o taxă lunară pentru spațiu de stocare nelimitat pe contul meu și acum eram pe punctul de a-i testa limitele. Chiar și utilizând conexiunea prin fibră optică de bandă superlargă din The Plug, timpul total estimat pentru încărcarea a zece zettabytes de date depășea trei ore. Am reordonat secvența de încărcare, pentru a fi transferate mai întâi fișierele pe care trebuia să le accesez imediat. După ce datele îmi erau transferate în contul SISAO, aveam acces instantaneu la ele și le puteam transfera altor utilizatori.

Mai întâi am expediat tuturor newsfeedurilor majore un e-mail cu relatarea detaliată a felului cum încercase să mă asasineze IOI, cum îl *asasinase* pe Daito și cum intenționa să facă același lucru cu Art3mis și Shoto. Am atașat mesajului unul dintre videoclipurile extrase din baza de date Sixeră – cel cu execuția lui Daito. Am atașat de asemenea o copie a memorandumului expediat de Sorrento consiliului IOI, care sugera răpirea lui

Art3mis și Shoto. În cele din urmă am atașat captura de simulare a sesiunii mele chatlink cu Sorrento, dar am bruiat sonor partea în care îmi spunea numele real și am încețoșat imaginea fotografiei mele din școală. Deocamdată nu eram pregătit să dezvălui lumii adevărata mea identitate. Intenționam să difuzez videoul needitat după ce-mi duceam la capăt restul planului. Atunci n-ar mai fi contat.

Am petrecut vreo cincisprezece minute compunând un ultim e-mail pe care l-am adresat tuturor utilizatorilor SISAO. După ce am fost mulțumit de rezultat, l-am stocat în dosarul Drafts. Apoi m-am logat la Demisolul lui Aech.

Avatarul mi-a apărut în camera de chat și am văzut că Aech, Art3mis și Shoto erau deja acolo și mă așteptau.

0032

— Z! a exclamat Aech la apariția avatarului meu. Ce dracu’, nenică? Unde-ai fost? Încerc să dau de tine de peste o săptămână!

— Și eu la fel, a adăugat Shoto. Unde-ai fost? Și cum ai făcut rost de toate fișierele acelea din baza de date Sixeră?

— Este o poveste lungă, am zis. S-o luăm pe rând.

M-am adresat apoi exclusiv lui Shoto și Art3mis.

— Voi doi ați plecat de acasă?

Amândoi au încuviințat din capete.

— Și sunteți logați acum din locuri sigure?

— Da, a spus Shoto. Eu sunt într-o cafenea manga.

— Eu sunt pe aeroportul Vancouver, a zis Art3mis. Era prima dată după multe luni că-i auzeam iarăși glasul. În clipa de față sunt logată dintr-o cabină publică SISAO ticsită de microbi. Am plecat din casă fără nimic decât hainele de pe mine, așa că sper că datele Sixere pe care ni le-ai trimis sunt autentice.

— Sunt, am rostit eu, credeți-mă.

— Cum poți să fii sigur? a întrebat Shoto.

— Pentru că am hackuit baza de date Sixeră și le-am descărcat chiar eu.

Toți m-au privit în tăcere, după care Aech a arcuit o sprânceană.

— Și cum, exact, ai reușit să faci asta, Z?

— Mi-am asumat o identitate falsă și am intrat în sediul central IOI ca aservit. Acolo am fost în ultimele opt zile. Tocmai acum am evadat.

— Să fiu al naibii! a șoptit Shoto. Vorbești serios?

Am încuviințat din cap.

— Nenică! a exclamat Aech, ai coaie de adamantium solid. Respect!

— Mulțumesc. Cred…

— Haide să presupunem că tot ce spui nu-i o abureală totală, a zis Art3mis. Cum reușește un aservit umil să capete acces la fișiere și dosare Sixere secrete și la memorandumurile companiei?

M-am răsucit spre ea.

— Aserviții au acces limitat la intranetul companiei prin intermediul sistemului lor de divertisment din unitățile-habitat, de dincolo de firewallul IOI. De acolo am utilizat mai multe intrări secrete și exploituri de sistem lăsate de programatorii originali, ca să trec prin rețea și să hackuiesc direct baza de date privată a Sixerilor.

Shoto m-a privit cu venerație.

— Ai făcut tu asta? De unul singur?

— Exact, domnule.

— E un miracol că nu te-au prins și omorât, a comentat Art3mis. De ce ai vrut să-ți asumi riscul ăsta idiot?

— Tu de ce crezi? Ca să-ncerc să găsesc o cale de a trece prin scutul lor și a ajunge la a Treia Poartă. Am înălțat din umeri. A fost singurul plan pe care l-am putut gândi pe termen așa scurt.

— Z, a rânjit larg Aech, ești un ticălos nebun. S-a apropiat de mine și am bătut palma. De-asta te iubesc, nenică!

Art3mis s-a strâmbat spre mine.

— Bineînțeles, când ai descoperit că aveau dosare secrete despre noi, n-ai putut rezista să nu tragi cu ochiul prin ele, este?

— A trebuit s-o fac! am replicat. Trebuia să aflu ce cunoșteau despre fiecare dintre noi! Și tu ai fi procedat la fel.

Ea m-a ațintit cu arătătorul.

— Nu, n-aș fi făcut-o. Eu respect intimitatea altora!

— Domolește-te! a intervenit Aech. Știi bine că probabil ne-a salvat viața tuturor.

Art3mis a părut să cadă pe gânduri.

— Bine, a zis în cele din urmă. Nu mai vorbim despre asta.

Îmi dădeam seama însă că era în continuare iritată.

N-am știut ce să zic, așa că am continuat cu planul.

— Vă trimit tuturor o copie a tuturor datelor Sixere pe care le-am șterpelit. Sunt zece zettabytes. Ar fi trebuit s-o fi primit deja. Am așteptat să-și verifice Inbox-urile. Dimensiunile bazei lor de date despre Halliday este ireală. Acolo-i toată viața lui. Au colectat interviuri cu toți cei pe care Halliday i-a cunoscut vreodată. Simpla lor citire ar dura câteva luni.

Am așteptat, privindu-i cum scanau datele primite.

— Uau! a zis Shoto. Este incredibil. A ridicat ochii spre mine. Cum naiba ai scăpat din IOI cu toate chestiile astea?

— Fiind extrem de abil.

— Aech are dreptate, a spus Art3mis și a clătinat din cap. Ești nebun cu acte. A șovăit o secundă, după care a adăugat: Mersi pentru avertizare, Z. Îți rămân datoare.

Am deschis gura ca să spun „cu plăcere”, dar n-a ieșit niciun cuvânt.

— Da, a zis Shoto. Și eu îți rămân dator. Mulțumesc.

— Pentru puțin, am izbutit să pronunț.

— Bun, a intervenit Aech. Deja ne-ai pocnit cu veștile rele, așa că zi-ne acum cât de aproape sunt Sixerii să treacă prin a Treia Poartă?

— Fiți atenți, am rostit. *Încă n-au habar cum s-o deschidă.*

Art3mis și Shoto m-au privit neîncrezător. Aech a rânjit larg, după care a început să clatine din cap cu palmele întoarse către tavan, parcă dansând pe ritmul unei piese rave pe care o auzea doar el.

— Este! a strigat el. Este!

— Glumești, nu? a întrebat Shoto.

Am negat din cap.

— *Nu* glumești? a zis Art3mis. Cum e posibil. Sorrento are Cheia de Cristal și știe unde-i poarta. Nu trebuie decât s-o deschidă și să intre, corect?

— Asta a fost valabil pentru primele două porți, le-am explicat, dar a Treia Poartă este diferită. Am deschis în aer o fereastră videofeed mare. Fiți atenți aici! Este din arhiva Sixerilor, o captură video a primei lor încercări de deschidere a porții.

Am apăsat Play. Videoclipul s-a deschis cu o imagine a avatarului lui Sorrento stând în fața porților Castelului Anorak. Acestea, care fuseseră inexpugnabile atâția ani, s-au deschis la apropierea lui, ca ușile automate dintr-un supermarket.

— Intrarea castelului, le-am spus, se va deschide pentru avatarul care are Cheia de Cristal. Dacă un avatar nu are cheia, nu poate trece pragul, chiar dacă porțile ar fi deschise.

Am privit toți captura video în care Sorrento trecea prin intrare, după care intra în sala mare placată cu aur. Avatarul lui a traversat podeaua lustruită și s-a apropiat de ușa mare din cristal încastrată în peretele nordic. Chiar în centrul ușii se vedea o broască, deasupra căreia trei cuvinte erau gravate în suprafața multifațetată și scânteietoare: DRAGOSTE. NĂDEJDE. CREDINȚĂ.

Sorrento a făcut încă un pas și a scos Cheia de Cristal. A introdus-o în broască și a răsucit-o. Nu s-a-ntâmplat nimic.

Sorrento a ridicat ochii spre cele trei cuvinte de pe poartă.

— Dragoste, nădejde, credință, a citit el cu glas tare.

Nici de data aceea nu s-a întâmplat nimic.

Sorrento a scos cheia, a recitat iarăși cele trei cuvinte, apoi a băgat cheia în broască și a răsucit-o. Tot nimic.

I-am studiat pe Art3mis, Aech și Shoto în timp ce priveau. Surescitarea și curiozitatea li se transformase deja în concentrare, încercând să rezolve ei înșiși enigma. Am pus pauză videoclipului.

— De câte ori este logat, am zis eu, Sorrento are o echipă de consultanți și documentariști care-i urmăresc fiecare mișcare. În unele capturi video le puteți auzi glasurile care-i dau sugestii și sfaturi prin comunicator. Deocamdată n-au fost de mare ajutor. Priviți…

În videoclip, Sorrento făcea altă tentativă de a deschide poarta. A procedat exact ca înainte, atât doar că de data aceasta când a introdus Cheia de Cristal n-a mai răsucit-o în sensul acelor de ceasornic, ci invers.

— Au încercat toate tâmpeniile pe care vi le puteți imagina, le-am spus. Sorrento recită cuvintele de pe poartă în latină. În elfă. În klingoniană. După aceea au devenit obsedați de versetul 13, 13 din *Epistola întâi către corinteni* din Biblie, care conține cuvintele „dragoste, nădejde și credință”. Se pare că „dragoste, nădejde și credință” sunt de asemenea numele a trei sfinți

catolici martiri. În ultimele zile Sixerii încearcă să găsească o semnificație pentru asta.

— Cretini, a zis Aech. Halliday era ateu.

— De acum au devenit disperați, am spus eu. Sorrento a-ncercat de toate, mai puțin să facă genuflexiuni, să danseze și să-și bage degetul mic în broască.

— Probabil că ăsta-i punctul următor de pe agendă, a zâmbit Shoto.

— Dragoste, nădejde, credință, a recitat lent Art3mis cuvintele. S-a întors către mine. De unde știu eu cuvintele astea?

— Mda, a zis și Aech. *Chiar* că sună familiar.

— Și mie mi-a luat ceva timp până m-am prins, am rostit eu.

Toți m-au privit întrebător.

— Spuneți-le în ordine inversă, le-am sugerat. Sau, chiar mai bine, *cântați-le* în ordine inversă.

Art3mis a mijit ochii.

— *Credință, nădejde, dragoste,* a zis ea. Le-a repetat de câteva ori și înțelegerea i-a luminat ochii. După aceea a cântat: Credință *și* nădejde *și* dragoste…

Aech a rostit următorul vers:

— Inima și creierul și corpul…

— Vă dau trei… un număr magic! a încheiat Shoto triumfător.

— *Școala rock*! au strigat toți la unison.

— Vedeți? le-am spus. Știam eu că voi o să vă prindeți. Sunteți niște tipi isteți.

— „Trei este un număr magic”/ „Three Is a Magic Number”, muzica și versurile de Bob Dorough, a recitat Art3mis de parcă ar fi scos informația dintr-o enciclopedie mintală. Scris în 1973.

I-am surâs.

— Eu cred că acesta este felul prin care Halliday ne spune câte chei sunt necesare pentru a deschide a Treia Poartă.

Art3mis a zâmbit larg, apoi a cântat:

— *Îți trebuie trei.*

— *Nici mai mult, nici mai puțin,* a continuat Shoto.

— *Nu trebuie să ghicești nimic,* a adăugat Aech.

— *Trei,* am încheiat eu, *este numărul magic.* Mi-am scos Cheia de Cristal și am ridicat-o. Și ei au făcut la fel. Noi avem patru chei. Dacă cel puțin trei dintre noi pot ajunge la poartă, o putem deschide.

— Și după aceea? a întrebat Aech. Intrăm toți în același timp?

— Și dacă numai unul dintre noi poate să intre prin poartă după ce este deschisă? a zis Art3mis.

— Mă îndoiesc că Halliday ar fi făcut așa, am spus eu.

— Cine poate ști cum gândea nebunul ăla? s-a strâmbat Art3mis. S-a jucat cu noi la fiecare pas al Vânătorii și acum o face din nou. Altfel de ce ar cere trei Chei de Cristal ca să descuie ultima poartă?

— Poate fiindcă dorea să ne silească să lucrăm împreună? am sugerat eu.

— Sau poate că dorea pur și simplu un final măreț și dramatic al competiției, a propus Aech. Ia gândiți-vă. Dacă trei avataruri intră prin a Treia Poartă exact în același moment, atunci devine o cursă pentru a vedea cine poate ieși prin poartă și ajunge primul la ou.

— Halliday a fost un ticălos nebun și sadic, a murmurat Art3mis.

— Mda, a încuviințat Aech. Aici ai dreptate.

— Haideți să privim altfel situația, a intervenit Shoto. Dacă Halliday n-ar fi prevăzut ca a Treia Poartă să se deschidă doar cu trei chei... poate că Sixerii ar fi găsit deja oul.

— Dar Sixerii au o duzină de avataruri cu Cheia de Cristal, a spus Aech. Ar putea deschide poarta imediat, dacă ar fi destul de inteligenți ca să știe cum să facă.

— Diletanți, a pufnit Art3mis. Nu-i decât vina lor că nu știu pe dinafară toate versurile din *Școala rock*! Mă-ntreb chiar cum au reușit s-ajungă atât de departe?

— Trișând, i-am zis. Ai uitat?

— Așa-i. Uit întruna.

Mi-a surâs și am simțit că mi se înmoaie genunchii.

— Faptul că Sixerii n-au deschis până acum poarta nu înseamnă că până la urmă nu-și vor da seama cum să procedeze, ne-a atras atenția Shoto.

Am aprobat din cap.

— Shoto are dreptate. Mai devreme sau mai târziu, vor face legătura cu *Școala rock*! De aceea nu mai putem irosi vremea.

— Păi, și ce mai așteptăm? a spus Shoto surescitat. Știm unde-i poarta și știm cum s-o deschidem! Atunci haideți s-o facem! Și fie ca gunterul cel mai bun să-nvingă!

— Uiți ceva Shoto-san, a zis Aech. Parzival tot nu ne-a spus cum vom trece de scutul ăla, cum vom răzbate prin armata Sixerilor și vom intra în castel. S-a întors la mine. Ai *totuși* un plan pentru asta, nu-i așa, Z?

— Bineînțeles, am încuviințat. Acum ajungeam și la el.

Am făcut un gest larg din mână și în fața mea a apărut plutind în aer o hologramă tridimensională a Castelului Anorak. După aceea s-a ivit sfera albastră și transparentă generată de Globul lui Osuvox, care înconjura castelul atât deasupra, cât și dedesubtul solului. Am indicat-o.

— Scutul acesta va dispărea de la sine, luni la amiază, peste aproximativ treizeci și șase de ore. Iar atunci noi vom intra în castel prin poarta din față.

— Scutul va dispărea? a repetat Art3mis. De la sine? Clanurile aruncă de două săptămâni bombe nucleare peste sfera asta și nici măcar n-au zgâriat-o. Cum o să procedezi ca să „dispară de la sine”?

— Am avut deja grijă în privința asta, am răspuns. Trebuie doar să mă credeți pe cuvânt.

— Eu te cred, Z, a spus Aech. Însă chiar dacă scutul va dispărea, ca să ajungem la castel, tot va trebui să ne luptăm să trecem prin cea mai mare armată din SISAO. A indicat holograma, care arăta pozițiile trupelor Sixerilor în jurul castelului, imediat înăuntrul sferei. Cum rămâne cu ăștia? Și cu tancurile lor? Și cu elicopterele?

— În mod clar, vom necesita ceva ajutoare, am zis.

— Ceva mai multe, a precizat Art3mis.

— Și pe cine, exact, vom convinge să ne ajute să purtăm război împotriva întregii armate Sixere? a întrebat Aech.

— Pe toți, i-am răspuns. Pe toți gunterii existenți. Am deschis altă fereastră și le-am arătat e-mailul scurt pe care-l concepusem înainte de a mă loga la Demisol. În seara asta îl voi expedia tuturor utilizatorilor din SISAO.

> *Prieteni gunteri,*
>
> *Este o zi întunecată. După ani de minciuni, exploatare și malversații, Sixerii au reușit finalmente să mituiască și să trișeze pentru a ajunge la intrarea celei de-a Treia Porți.*

Așa cum știți, IOI a baricadat Castelul Anorak în încercarea de a-i împiedica pe alții să ajungă la ou. Noi am aflat de asemenea că a utilizat metode ilegale pentru a descoperi identitățile gunterilor pe care-i consideră o amenințare, în scopul de a-i răpi și ucide.

Dacă gunterii din toată lumea nu-și unesc forțele pentru a-i opri, Sixerii vor ajunge la ou și vor câștiga competiția. Apoi SISAO va cădea sub conducerea imperialistă a IOI.

A sosit momentul. Asaltul nostru împotriva armatei Sixere va începe mâine la amiază, SST.

Alăturați-vă nouă!

Cu sinceritate,
Aech, Art3mis, Parzival și Shoto

— *Malversații*? a repetat Art3mis după ce a terminat de citit. Ai folosit dicționarul de sinonime când ai scris asta?

— Încercam, mă-nțelegi, să-i confer un ton important, am răspuns. Oficial.

— Mie-mi place, a spus Aech. Face să-ți clocotească sângele în vene.

— Mulțumesc.

— Deci asta este? a întrebat Art3mis. Ăsta-i planul tău? Să spamezi tot SISAO, cerșind ajutor?

— Mai mult sau mai puțin, da. Ăsta-i planul.

— Și chiar crezi că toți vor apărea uite-așa și ne vor ajuta să luptăm împotriva Sixerilor? a urmat ea. Pur și simplu de-amorul artei?

— Da, am zis, așa cred.

Aech a aprobat din cap.

— Z are dreptate. Nimeni nu vrea ca Sixerii să câștige competiția. Și-n mod clar nimeni nu vrea ca ei să preia controlul lui SISAO. Oamenii vor sări la prima ocazie de-a ajuta la înfrângerea Sixerilor. Și care gunter va rata ocazia de a lupta într-o asemenea bătălie epopeică, ce va schimba cursul istoriei?

— Dar clanurile nu vor crede că de fapt încercăm să le manipulăm? a întrebat Shoto. Pentru ca *noi* să putem ajunge la poartă?

— Bineînțeles, am spus eu, dar majoritatea lor cedaseră deja. Toți știu că sfârșitul Vânătorii este la doi pași. Nu crezi că cei

mai mulți ar prefera mai degrabă să vadă competiția câștigată de unul dintre noi, nu de Sorrento și de Sixeri?

Art3mis a căzut pe gânduri.

— Ai dreptate. S-ar putea ca e-mailul ăla să aibă într-adevăr succes.

— Z, a rostit Aech bătându-mă cu palma pe spate, ești un geniu al răului sublim! Mass-media va-nebuni, când vom trimite e-mailul ăla! Vestea se va răspândi ca un pârjol. Mâine la ora asta, toate avatarurile din SISAO vor fi în drum spre Chthonia.

— Să sperăm, am încuviințat eu.

— Ah, vor veni, sunt sigură-n privința asta, a rostit Art3mis. Întrebarea este câți dintre ei vor lupta cu adevărat, după ce vor vedea cu ce se confruntă? Probabil că majoritatea își vor instala șezlongurile și vor mânca floricele, uitându-se cum încasăm o bătaie de ne merg fulgii.

— Este în mod clar o posibilitate, am aprobat eu, totuși sunt sigur că acum clanurile ne vor ajuta. N-au nimic de pierdut. Iar noi nu trebuie să-nvingem toată armata Sixerilor. Este suficient să deschidem o breșă prin ea, să intrăm în castel și s-ajungem la poartă.

— *Trei* dintre noi trebuie s-ajungă la poartă, a reamintit Aech. N-am făcut nimic dacă înăuntru ajunge numai unul sau doi.

— Corect, am zis eu, și de aceea toți va trebui să ne străduim serios să nu fim omorâți.

Art3mis și Aech au râs nervos. Shoto s-a mulțumit să clatine din cap.

— Chiar dacă deschidem poarta, va trebui s-o și rezolvăm, a spus el. Va fi mai greu de trecut prin ea decât prin cele două dinainte.

— Să ne facem griji despre asta când vom ajunge acolo, am rostit eu.

— Perfect, a încuviințat Shoto. Să-i dăm drumul atunci.

— Votez pentru, a anunțat și Aech.

— Așadar voi doi sunteți de acord să procedăm în felul ăsta? a întrebat Art3mis.

— Ai o idee mai bună, surioară? a spus Aech.

Ea a strâns din umeri.

— Păi, nu.

— Perfect atunci, a rostit Aech. S-a stabilit.

Am închis e-mailul.

— O să vi-l trimit, le-am spus, și începeți să-l expediați din seara asta tuturor celor de pe listele voastre de contacte. Postați-l pe bloguri. Difuzați-l pe canalele PSV. Dispunem de treizeci și șase de ore în care să răspândim vestea. Asta ar trebui să fie suficient pentru toți să se echipeze și să-și aducă avatarurile la Chthonia.

— De îndată ce Sixerii vor afla despre asta, a zis Art3mis, vor începe să se pregătească pentru un asalt. Vor recurge la toate mijloacele de care dispun.

— Este posibil să privească asaltul nostru cu superioritate, am spus. Ei cred în protecția scutului.

— Păi, *au dreptate,* a zis Art3mis, așa că sper că-l poți dezactiva cu adevărat.

— Nu-ți face griji.

— De ce mi-aș face? s-a răstit ea. Poate c-ai uitat, dar acum sunt homeless și fug ca să-mi salvez viața! În prezent sunt logată la un terminal public dintr-un aeroport și plătesc lățimea de bandă cu minutul. De aici nu pot să lupt un război și cu atât mai puțin să-ncerc să trec prin a Treia Poartă. Și nici n-am unde să mă duc.

Shoto a aprobat din cap.

— Nici eu nu cred că pot rămâne unde sunt acum. Este o cabină închiriată într-o cafenea publică manga în Osaka. Nu am multă intimitate. Și nu cred că-i sigur pentru mine să stau aici, dacă Sixerii și-au trimis agenții să mă caute.

Art3mis m-a privit.

— Ai ceva sugestii?

— Detest să v-anunț, am răspuns, dar sunt și eu homeless și logat acum de la un terminal public. Dacă țineți minte, fug de peste un an din fața Sixerilor.

— Am o autorulotă, a spus Aech, și sunteți bine-veniți să stați cu mine. Dar nu cred că pot ajunge în Columbus, Vancouver și Japonia în următoarele treizeci și șase de ore.

— Cred că v-aș putea ajuta eu, tipilor, a rostit un glas gros.

Toți am tresărit și ne-am întors la timp ca să vedem cum înapoia noastră a apărut un avatar masculin înalt și cu păr sur. Era Mărețul și Puternicul Og. Avatarul lui Ogden Morrow. Și nu s-a materializat lent, așa cum făceau în mod normal avatarurile când se logau la o cameră de chat. A apărut pur și simplu, de

parcă existase acolo de la bun început și abia acum decisese să devină vizibil.

— A fost vreunul dintre voi în Oregon? a întrebat el. E minunat în anotimpul ăsta.

0033

Toți ne-am holbat uimiți la Ogden Morrow.

— Cum ați intrat aici? a întrebat în cele din urmă Aech, după ce izbutise să-și închidă gura larg căscată.

— Da, știu, a răspuns Morrow părând ușor stânjenit. Mă tem că trag cu urechea cam de mult timp la ce faceți voi patru. Și sper că veți accepta scuzele mele sincere pentru că v-am încălcat intimitatea. Vă promit însă că am făcut-o doar cu cele mai bune intenții.

— Cu tot respectul, domnule, a replicat Art3mis, dar nu ați răspuns la întrebarea lui Aech. Cum ați căpătat acces la această cameră de chat fără o invitație? Și fără ca vreunul dintre noi să știm măcar că sunteți aici?

— Iertați-mă, a zis el. Înțeleg de ce v-ar putea neliniști asta, însă nu trebuie să vă alarmați. Avatarul meu deține puteri unice, printre care capacitatea de a intra neinvitat în camere de chat.

În timp ce vorbea, Morrow s-a îndreptat către unul dintre rafturile cu cărți ale lui Aech și a început să răsfoiască niște suplimente de RPG-uri vintage.

— Înainte de lansarea lui SISAO, a urmat el, când Jim și cu mine ne-am creat avatarurile, ne-am acordat acces superuser la întreaga simulare. Pe lângă faptul că sunt nemuritoare și invincibile, avatarurile noastre pot merge practic oriunde și face practic orice. Acum când Anorak nu mai este, doar avatarul meu a rămas cu puterile acestea. S-a întors către noi: Nimeni altul nu deține capacitatea de a vă spiona. Și în niciun caz Sixerii. Vă asigur că protocoalele de încriptare ale camerelor de chat din SISAO sunt impenetrabile ca roca. A chicotit ușor. Bineînțeles, ignorăm prezența mea aici.

— El a răsturnat maldărul ăla de BD-uri! i-am spus lui Aech. După prima noastră întâlnire aici, mai ții minte? Ți-am zis eu că n-a fost o eroare de software.

Og a aprobat din cap și a ridicat vinovat din umeri.

— Eu am fost, da. Uneori pot fi teribil de stângaci.

A urmat altă tăcere scurtă, în timpul căreia am izbutit să-mi adun până la urmă curajul de a-i vorbi direct lui Morrow.

— Domnule Morrow…, am început eu.

— Te rog, a ridicat el o mână, spune-mi Og.

— Bine, am zis și am chicotit nervos.

Chiar și ținând seama de circumstanțe, eram extrem de impresionat. Nu puteam să cred că mă adresam realmente *acelui* Ogden Morrow.

— *Og*… Vrei să ne spui *de ce* ne-ai spionat?

— Pentru că vreau să vă ajut, a replicat el. Și din cele ce am auzit acum câteva clipe, se pare că toți ați putea beneficia de ajutorul meu.

Am schimbat priviri neliniștite între noi și Og a părut că ne detectează scepticismul.

— Vă rog, a continuat el, nu mă înțelegeți greșit. Nu vă voi oferi niciun fel de indicii și nici nu vă voi da indicații care să vă ajute în găsirea oului. Asta ar strica toată distracția, nu? Tonul i-a devenit serios. Înainte ca Jim să moară, i-am promis că, în absența lui, voi face tot ce voi putea pentru a proteja spiritul și integritatea competiției. De aceea mă aflu aici.

— Domnule… Og, am zis eu, dar în autobiografia ta ai scris că tu și James Halliday n-ați mai vorbit în ultimii zece ani ai vieții lui.

Morrow mi-a surâs amuzat.

— Haide, haide, băiete, nu poți să crezi chiar tot ce citești. A izbucnit în râs. De fapt, afirmația aceea era în majoritate adevărată. N-am mai vorbit cu Jim în ultimul deceniu al vieții lui. Am făcut-o cu numai câteva săptămâni înainte să moară.

A tăcut, parcă apelându-și memoria.

— Pe atunci nici măcar nu știam că era bolnav. Mi-a telefonat pe neașteptate și ne-am întâlnit într-o cameră de chat privată, foarte asemănătoare cu asta. Atunci mi-a povestit despre boala lui, despre competiție și despre tot ce plănuise. Era îngrijorat că porțile ar mai putea avea unele *bug*-uri. Sau că după moartea lui ar putea apărea complicații care să împiedice desfășurarea competiției așa cum intenționase.

— Ceva de felul Sixerilor? a întrebat Shoto.

— Exact. Ceva de felul Sixerilor. De aceea Jim m-a rugat să monitorizez competiția și să intervin, dacă va fi vreodată necesar. S-a scărpinat în barbă. Să fiu sincer, n-am dorit deloc responsabilitatea aceea. Era însă dorința de pe patul morții a celui mai vechi prieten al meu, așa că am fost de acord. Și în ultimii șase ani am privit totul de pe tușă. Cu toate că Sixerii au făcut totul pentru a vă diminua șansele, voi patru ați perseverat. Acum însă, după ce v-am auzit descriindu-vă circumstanțele curente, cred că a sosit finalmente momentul să intervin pentru a menține integritatea jocului lui Jim.

Art3mis, Shoto, Aech și cu mine am schimbat priviri uluite, de parcă am fi căutat asigurări din partea celorlalți că toate astea se întâmplau cu adevărat.

— Vreau să vă ofer sanctuarul locuinței mele de aici, din Oregon, a continuat Og. De aici veți putea să vă executați planul și să terminați căutarea oului în siguranță, fără a vă mai face griji despre agenți Sixeri care vă pot urmări și bate la ușă. Vă pot asigura tuturor echipamente imersive ultramoderne, conexiune prin fibră optică la SISAO și orice altceva ați avea nevoie.

Altă tăcere stupefiată.

— Mulțumim, domnule! am rostit până la urmă, împotrivindu-mă imboldului de a cădea în genunchi și a face plecăciuni repetate.

— Este lucrul cel mai neînsemnat pe care-l pot face.

— Este o ofertă incredibilă, domnule Morrow, a zis Shoto, însă din păcate eu locuiesc în Japonia.

— Știu, Shoto, a încuviințat Og. Ți-am închiriat deja un jet particular, care te așteaptă pe aeroportul Osaka. Dacă-mi trimiți adresa unde te afli acum, voi aranja ca o limuzină să te ia și să te ducă direct pe pistă.

Shoto a amuțit pentru o clipă, după care a făcut o plecăciune adâncă.

— *Arigato*! Morrow-san.

— Pentru puțin, puștiule. S-a întors către Art3mis: Domnișoară, am înțeles că în clipa de față te afli pe aeroportul din Vancouver. Am aranjat transportul și pentru tine. Un șofer te așteaptă chiar acum în zona de preluare a bagajelor și ține în mână o pancartă cu numele „Benatar”. El te va duce la avionul pe care ți l-am închiriat.

Pentru o clipă, am crezut că Art3mis va face de asemenea o plecăciune. Ea însă s-a repezit la Og și l-a strâns cu putere în brațe.

— Mulțumesc, a zis Art3mis. Mulțumesc, mulțumesc, mulțumesc!

— Cu plăcere, draga mea, a râs el stânjenit.

După ce Art3mis i-a dat drumul din îmbrățișare, Og s-a întors spre mine și Aech.

— Aech, am înțeles că ai un vehicul și că te găsești acum în vecinătatea lui Pittsburgh?

Prietenul meu a aprobat din cap.

— Dacă nu ți-e greu să te duci până în Columbus, pentru a-l lua pe Parzival, a urmat Og, pot aranja ca un jet să vă ia pe amândoi de pe aeroportul Columbus. Asta dacă voi doi nu aveți nimic împotrivă să călătoriți împreună.

— Nu, este perfect, a răspuns Aech privindu-mă pieziș. Mulțumim, Og.

— Da, mulțumim, am repetat eu. Ne-ai salvat viețile.

— Sper. Mi-a zâmbit amar, după care ni s-a adresat tuturor: Atunci, să călătoriți cu bine, toți! Ne vedem în curând.

Apoi a dispărut, la fel de rapid cum se ivise.

— Ce rahat! am spus eu răsucindu-mă spre Aech. Art3mis și Shoto capătă limuzine, iar eu trebuie să fac autostopul până la aeroport cu fundul tău nespălat. Într-o autorulotă de tot jegul.

— Nu-i de tot jegul, a râs Aech. Și n-ai decât să iei un taxi, găoază!

— Va fi interesant, am comentat eu trăgând cu ochiul spre Art3mis. Noi patru ne vom întâlni finalmente în carne și oase.

— Va fi o onoare, a zis Shoto. Aștept cu nerăbdare.

— Mda, a spus Art3mis privindu-mă drept în ochi. Abia aștept.

•

După ce Shoto și Art3mis s-au delogat, i-am dat lui Aech adresa mea curentă.

— Este o franșiză The Plug. Sună-mă când ajungi aici și te aștept în față.

— Bine, a spus el apoi a adăugat. Fii atent, trebuie să te avertizez – nu semăn deloc cu avatarul meu.

— Și? Cine seamănă? Nici eu nu sunt de fapt atât de înalt. Sau de musculos. Și am nasul ceva mai mare…

— Eu te-am avertizat ca să știi. S-ar putea ca întâlnirea cu mine să fie… un șoc.

— Perfect, atunci spune-mi chiar acum în ce fel arăți?

— Sunt deja pe drum, mi-a ignorat el întrebarea. Ne vedem în câteva ore, OK?

— OK. Drum bun, *amigo*!

În ciuda spuselor lui Aech, eram mai agitat decât doream să recunosc din cauză că aveam să-l întâlnesc în persoană după atâția ani. Nu semăna totuși nici pe departe cu tulburarea pe care o simțeam deja crescând în mine la ideea întâlnirii cu Art3mis după ce ajungeam în Oregon. Încercarea de a-mi imagina momentul respectiv mă umplea cu un amestec de surescitare și groază abjectă. Ce fel de persoană era ea? Oare fotografia pe care o văzusem în fișierul ei era de fapt un fals? Mai aveam oare vreo șansă cu ea?

Cu un efort supraomenesc, am izbutit să mi-o alung din minte și m-am silit să mă concentrez asupra bătăliei care se apropia.

Imediat ce m-am delogat de la Demisolul lui Aech, mi-am expediat e-mailul „Chemare la arme” ca anunț global pentru toți utilizatorii SISAO. Știind că majoritatea acestor e-mailuri nu vor trece de filtrele pentru spam, am postat mesajul și pe toate avizierele pentru gunteri. După aceea am realizat un videoclip scurt cu avatarul meu citind mesajul cu glas tare, pe care l-am pus să ruleze în buclă continuă pe canalul meu PSV.

Vestea s-a răspândit rapid. Într-o oră planul nostru de asalt asupra Castelului Anorak era știrea principală pe toate newsfeedurile, însoțită de titluri ca GUNTERII DECLARĂ RĂZBOI TOTAL SIXERILOR și TOP GUNTERI ACUZĂ IOI DE RĂPIRE ȘI CRIMĂ și S-A TERMINAT FINALMENTE VÂNĂTOAREA PENTRU OUL LUI HALLIDAY?

Unele newsfeeduri difuzau deja videoclipul uciderii lui Daito pe care li-l trimisesem, însoțit de textul memorandumului lui Sorrento, citând pentru ambele surse anonime. Deocamdată IOI declinase să facă orice comentariu. De acum Sorrento trebuia să știe că obținusem cumva acces la baza de date privată a Sixerilor. Îmi părea rău că nu-i puteam vedea chipul când avea să afle cum procedasem – că stătusem o săptămână întreagă la numai câteva niveluri dedesubtul biroului său.

Am petrecut următoarele ore, dotându-mi avatarul și pregătindu-mă mental pentru ce va urma. Când n-am mai putut

ține ochii deschiși, am decis să trag un pui de somn până la sosirea lui Aech. Am dezactivat caracteristica de autodelogare a contului meu și am ațipit în fotoliul haptic, cu noua jachetă acoperindu-mă ca o pătură, strângând în mână pistolul pe care-l cumpărasem mai devreme.

•

M-am sculat tresărind la sunetul telefonului lui Aech. Mă anunța că ajunsese și era în fața salonului. Am coborât din fotoliu, mi-am strâns lucrurile și am returnat echipamentul închiriat tânărului dinapoia tejghelei. Am ieșit în stradă și am văzut că se lăsase noaptea. Aerul friguros m-a izbit ca o găleată cu apă de la gheață.

Autorulota micuță a lui Aech se găsea la câțiva metri mai departe, oprită lângă trotuar. Era o SunRider maroniu-deschis, lungă de șase metri și veche de cel puțin două decenii. Un mozaic de celule solare se întindea pe tot plafonul exterior și pe majoritatea caroseriei, alături de o cantitate considerabilă de rugină. Ferestrele erau oglinzi negre, așa că nu puteam vedea înăuntru.

Am inspirat adânc și am traversat trotuarul acoperit de zăpadă fleșcăită, simțind o combinație bizară de frică și incitare. M-am apropiat de autorulotă și portiera din centrul flancului drept a glisat, deschizându-se, iar o scăriță s-a extins până la trotuar. Am suit și portiera s-a închis în urma mea. Mă aflam în chicineta autorulotei. Era întuneric, cu excepția ledurilor indicatoare înglobate în podeaua mochetată. În stânga am văzut dormitorul micuț din spate, înghesuit ca într-o mansardă deasupra compartimentului pentru acumulatori. M-am întors, am traversat încet chicineta întunecată și am tras într-o parte perdeaua din mărgele care acoperea ușa spre cabină.

Pe scaunul șoferului stătea o negresă voinică și tânără, care strângea puternic volanul în mâini și privea drept înainte. Era cam de vârsta mea, cu păr scurt și creț și piele ciocolatie ce părea iridescentă în strălucirea blândă a indicatoarelor de bord. Purta un tricou de concert vintage *Rush 2112,* iar cifrele erau mult deformate în jurul pieptului ei generos. Avea blugi negri decolorați și o pereche de bocanci de luptă, cu ținte. Părea să tremure, deși în cabină era cald și plăcut.

Am rămas locului un moment, privind-o în tăcere și așteptând-o să-mi recunoască prezența. În cele din urmă s-a

răsucit și mi-a surâs, și l-am recunoscut imediat. Era zâmbetul pisicii Cheshire pe care-l văzusem de mii de ori până atunci, pe fața avatarului lui Aech, în nenumăratele nopți pe care le petrecusem împreună în SISAO, spunând glume proaste și vizionând filme proaste. Și nu numai zâmbetul îmi era familiar. Am recunoscut de asemenea trăsăturile generale ale chipului și dispunerea ochilor. Nu aveam nicio îndoială. Tânăra din fața mea era prietenul meu cel mai bun, Aech.

M-a năpădit un val de emoție. Șocul a fost după aceea înlocuit de un sentiment de trădare. Cum putuse el – *ea* – să mă înșele atâția ani? Am simțit că mă învăpăiez la față de stânjeneală, amintindu-mi intimitățile adolescentine pe care le împărtășisem cu Aech. O persoană în care mă încrezusem total. O persoană pe care crezusem că o cunosc.

N-am rostit niciun cuvânt, iar ochii i-au coborât asupra bocancilor și au rămas fixați acolo. M-am așezat greoi pe scaunul de alături, continuând să mă uit la ea, tot neștiind ce să spun. Trăgea cu coada ochiului spre mine, îndepărtându-și apoi iute și nervos privirea. Continua să tremure.

Furia și trădarea pe care le simțisem s-au evaporat ca prin farmec.

N-am putut să mă abțin și am izbucnit în râs. Râsul acela nu avea pic de răutate și am știut că ea și-a dat seama de asta, deoarece umerii i s-au destins puțin și a răsuflat, ușurată. Apoi a început să râdă de asemenea. Pe jumătate să râdă, pe jumătate să plângă, m-am gândit.

— Bună, Aech! am rostit după ce hohotele noastre au încetat. Cum merge?

— Merge bine, Z, a răspuns ea. Numai soare și curcubeie.

Și vocea ei îmi suna familiar. Nu era însă la fel de groasă ca online. Acolo folosea un software de deghizare.

— Ei bine, am zis, iată-ne.

— Da, a replicat Aech. Iată-ne.

S-a lăsat o tăcere stânjenitoare. Am ezitat o secundă, nesigur. După aceea mi-am urmat instinctul, m-am întins peste spațiul mic dintre noi și am cuprins-o în brațe.

— Mă bucur să te văd, prieten vechi, am zis. Mulțumesc că ai venit să mă iei.

Ea mi-a răspuns la îmbrățișare.

— Și eu mă bucur să te văd, a spus.

Și mi-am putut da seama că era sinceră.

I-am dat drumul și m-am retras.

— Iisuse, Aech! am zis zâmbind. Știam că-mi ascunzi ceva, dar nu mi-am imaginat nicio clipă…

— Ce? a întrebat ea pe un ton defensiv. Ce nu ți-ai imaginat nicio clipă?

— Că faimosul Aech, gunter renumit și cel mai temut și nemilos combatant de arenă din tot SISAO, era, în realitate, o…

— O negresă grasă?

— Voiam de fapt să spun „o tânără afro-americană”.

S-a întunecat la chip.

— Să știi că există un motiv pentru care nu ți-am spus niciodată adevărul.

— Și sunt convins că-i perfect valabil, am zis. Dar de fapt nu contează.

— Nu?

— Bineînțeles că nu. Aech, tu ești prietenul meu cel mai bun. Ca să fiu sincer, *singurul* meu prieten.

— Bine, însă eu tot vreau să-ți explic.

— În regulă, dar putem aștepta până după decolare? am întrebat. Avem de parcurs un drum lung și-o să mă simt mult mai în siguranță după ce lăsăm orașul ăsta-n urmă.

— Am pornit, *amigo,* a zis ea și a băgat în viteză.

•

Aech a urmat indicațiile lui Og, spre un hangar privat de lângă aeroportul Columbus, unde ne aștepta un jet mic de lux. Og aranjase ca autorulota lui Aech să fie adăpostită în alt hangar din apropiere, dar vehiculul fusese căminul ei de mulți ani și mi-am dat seama că era neliniștită fiindcă-l lăsa în urmă.

Amândoi am privit cu gura căscată apropierea jetului. Desigur, mai zărisem avioane pe cer, dar niciodată din apropriere. Călătoria cu jetul reprezenta un apanaj al bogătașilor. Faptul că Og își putea permite să închirieze fără să clipească trei jeturi diferite pentru a ne recupera pe noi era dovada unei bogății incredibile.

Jetul era complet automatizat, astfel că nu exista echipaj la bord. Eram complet singuri. Glasul placid al autopilotului ne-a salutat când ne-am îmbarcat, după care ne-a cerut să ne fixăm centurile și să ne pregătim pentru decolare. În câteva minute eram în văzduh.

Era pentru prima dată că vreunul dintre noi zbura și amândoi am petrecut prima oră a călătoriei privind pe ferestre, copleșiți de panoramă, pe când goneam spre vest la trei mii de metri altitudine, îndreptându-ne către Oregon. În cele din urmă, după ce noutatea a dispărut, i-am putut spune lui Aech că eram pregătit să stăm de vorbă.

— OK, spune-mi povestea ta.

Ea și-a fulgerat zâmbetul Cheshire și a inspirat adânc.

— Toată chestia a fost inițial ideea mamei…

După aceea mi-a oferit o versiune prescurtată a poveștii vieții ei. În realitate se numea Helen Harris și era cu numai câteva luni mai vârstnică decât mine. Se născuse în Atlanta și fusese crescută doar de mamă. Tatăl ei murise în Afganistan pe când Aech era prunc. Mama ei, Marie, lucra de acasă, într-un centru online pentru procesarea datelor. După părerea lui Marie, SISAO era lucrul cel mai bun care se întâmplase vreodată atât femeilor, cât și oamenilor de culoare. Din capul locului Marie folosise un avatar bărbat alb pentru a-și derula afacerile online, din cauza deosebirii evidente în felul cum era tratată și a oportunităților care i se ofereau.

Când se logase prima dată la SISAO, Aech urmase sfatul mamei și crease un avatar bărbat caucazian. Mama îi spuse „H” încă de când era micuță, așa că decisese să utilizeze porecla aceea ca nume pentru personajul ei online. După câțiva ani, când începuse școala online, mama mințise cu privire la rasa și sexul fiicei ei în formularul de înscriere. Aech trebuia să ofere o fotografie pentru profilul școlar, așa că trimisese o randare foto-realistă a chipului avatarului ei, pe care-l modelase după trăsăturile personale.

Mi-a spus că nu-și mai văzuse mama și nici nu mai vorbise cu ea după ce plecase de acasă la împlinirea vârstei de optsprezece ani. În ziua aceea Aech îi destăinuise mamei adevărul despre sexualitatea ei. Inițial mama refuzase să creadă că fiica ei era gay, dar apoi Helen îi dezvăluise că se întâlnea de aproape un an cu o fată pe care o cunoscuse online.

În timp ce Aech îmi povestea toate astea, mi-am dat seama că-mi studia reacțiile. De fapt, n-am fost chiar atât de surprins. În ultimii ani, noi doi discutaserăm de multe ori despre admirația noastră mutuală față de formele feminine. Am fost chiar ușurat să știu că nu mă mințise, cel puțin în privința aceea.

— Și cum a reacționat maică-ta când a aflat că aveai o prietenă? am întrebat.

— A dovedit că avea propriile ei prejudecăți adânc înrădăcinate, a zis Aech. M-a dat afară din casă și a spus că nu mai dorea să mă vadă niciodată. O vreme am fost homeless. Am locuit în diverse adăposturi. Dar până la urmă am câștigat suficiente concursuri în ligile de arenă din SISAO ca să-mi cumpăr autorulota și de atunci am trăit numai în ea. De obicei mă opresc doar când trebuie să-i reîncarc acumulatorii.

În timp ce am continuat să vorbim, cunoscându-ne reciproc, mi-am dat seama că noi *ne cunoșteam* deja reciproc, pe cât de bine se puteau cunoaște două persoane. Ne știam de destui ani, în modurile cele mai intime cu putință. Ne conectam la nivel pur mintal. O înțelegeam, aveam încredere în ea și o iubeam ca pe o prietenă dragă. Nimic din toate astea nu se schimbase și nici nu putea fi schimbat de ceva atât de neînsemnat ca sexul, culoarea pielii sau orientarea sexuală.

Restul călătoriei a părut că a zburat într-o clipită. Aech și cu mine am reintrat repede în vechiul nostru ritm familiar și în scurt timp părea că ne găseam înapoi în Demisol, spurcându-ne cum ne venea la gură înaintea unui joc de *Quake* sau *Joust.* Orice temeri avusesem despre pierderea prieteniei noastre în lumea reală dispăruseră când jetul a aterizat pe pista privată a lui Og din Oregon.

Zburasem spre vest, de-a curmezișul țării, cu numai câteva ore înaintea soarelui, așa că era încă întuneric când am aterizat. Eu și Aech am încremenit locului când am coborât din avion, privind uluiți împrejurimile. Chiar și sub razele slabe ale lunii, panorama îți tăia răsuflarea. Siluetele înalte, ca niște turnuri, ale Munților Wallowa erau de jur împrejur. Șiruri de lumini albastre de semnalizare se întindeau prin valea în care ne găseam, delimitând pista de aterizare privată a lui Og. Drept în față, o scară aproape verticală din lespezi de piatră, suia către o vilă măreață, scăldată în lumini, construită pe un platou lângă baza lanțului muntos. În depărtare se întrezăreau câteva cascade ce se revărsau de pe piscurile dinapoia vilei lui Morrow.

— Parcă ar fi Rivendell, a spus Aech luându-mi vorba din gură.

Am încuviințat din cap.

— Seamănă exact cu Rivendell din filmele *Stăpânul inelelor,* am spus continuând s-o privesc impresionat. Soția lui Og a fost fan Tolkien, ai uitat? Og a construit locul ăsta pentru ea.

Am auzit înapoia noastră un bâzâit electric când scara jetului s-a retras și ușa s-a închis. Motoarele au ambalat și jetul s-a întors, pregătindu-se de decolare. Noi am rămas locului și l-am privit ridicându-se în cerul senin și înstelat. După aceea ne-am întors și am început să urcăm pe scara ce ducea la reședință. Când am ajuns finalmente sus, Ogden Morrow era acolo și ne aștepta.

— Bine ați venit, prieteni! a bubuit el, întinzându-și ambele mâini pentru a ne saluta. Era îmbrăcat în halat de baie și avea în picioare papuci-iepurași. Bine ați venit în casa mea!

— Mulțumim, domnule, a zis Aech. Îți mulțumim că ne-ai invitat aici.

— Tu trebuie să fii Aech, a răspuns el, prinzându-i mâna. Dacă l-a surprins aspectul ei, nu s-a trădat. Îți recunosc glasul.

I-a făcut cu ochiul, apoi a strâns-o cu putere în brațe. După aceea s-a răsucit și m-a îmbrățișat și pe mine.

— Iar tu trebuie să fii Wade… vreau să zic, Parzival! Bun sosit! Bun sosit! Este realmente o onoare să vă cunosc pe amândoi!

— Onoarea este a noastră, am zis. Cu adevărat nu-ți putem mulțumi îndeajuns pentru că ne ajuți.

— Mi-ați mulțumit deja suficient, așa că încetați! a zis el.

S-a întors și ne-a condus peste o peluză verde și întinsă, către casa lui enormă.

— Nu vă pot spune ce grozav este să am musafiri. E trist s-o spun, dar după ce a murit Kira am fost complet singur aici. A tăcut câteva clipe, apoi a izbucnit în râs. Singur, cu excepția bucătarilor, cameristelor și grădinarilor, bineînțeles. Însă ei locuiesc tot aici, așa că de fapt nu pot fi considerați musafiri.

Nici eu, nici Aech n-am știut cum să răspundem, așa că ne-am mulțumit să zâmbim și să încuviințăm din capete. În cele din urmă mi-am adunat curajul să rostesc:

— Ceilalți au sosit? Shoto și Art3mis?

Ceva din felul cum am spus „Art3mis” l-a făcut pe Morrow să chicotească, prelung și răsunător. După câteva clipe mi-am dat seama că și Aech râdea.

— Ce-i? am întrebat. Ce-i așa amuzant?

— Da, da, a rânjit Og. Art3mis a sosit prima, acum câteva ore, iar avionul lui Shoto a venit cu vreo treizeci de minute înaintea voastră.

— O să ne-ntâlnim cu ei acum? am întrebat, neizbutind aproape deloc să-mi ascund tulburarea.

Og a clătinat din cap.

— Art3mis a considerat că întâlnirea chiar acum cu voi doi ar însemna o distragere inutilă. A vrut să aștepte până după „marele eveniment”. Iar Shoto a fost de acord. M-a studiat pentru o secundă. Să știi că probabil *este* mai bine. Pe toți vă așteaptă o zi mare.

Am încuviințat, simțind o combinație ciudată de ușurare și dezamăgire.

— Unde sunt ei acum? a întrebat Aech.

Og a ridicat triumfător un pumn în aer.

— S-au logat deja, pregătindu-se pentru asaltul vostru asupra Sixerilor! Glasul i-a reverberat peste domeniu și a ricoșat din zidurile înalte din piatră ale vilei. Urmați-mă! Se apropie ceasul!

Entuziasmul lui m-a readus cu picioarele pe pământ și am simțit cum mi se revoltă stomacul. Ne-am urmat binefăcătorul în halat de baie prin curtea interioară, largă și scăldată în razele lunii. Ne-am apropiat de corpul central, trecând printr-o grădină mică cu flori, înconjurată de ziduri. Se afla într-o poziție ciudată și nu i-am putut înțelege scopul până n-am văzut piatra mare de mormânt din centru. Atunci mi-am dat seama că era mormântul Kirei Morrow. Deși luna strălucea destul de tare, era încă prea întuneric ca să disting inscripția de pe lespede.

Og ne-a condus prin intrarea măreață a vilei. La interior luminile erau stinse, însă nu le-a aprins, ci a luat o *torță* adevărată, să dea dracii!, și a folosit-o ca să ne ilumineze drumul. Chiar și sub flăcările ei pâlpâitoare și slabe, grandoarea locului mă uluia. Tapiserii gigantice și o colecție uriașă de tablouri fantasy acoperea toți pereții, în timp ce garguie și armuri se înșiruiau pe holuri.

Urmându-l pe Og, mi-am adunat destul curaj ca să-i spun:

— Uite, am spus, știu probabil că nu-i momentul potrivit, dar sunt un mare fan al creațiilor tale. Am crescut jucând jocurile educaționale de la Halcydonia Interactive. Ele m-au învățat cum să citesc, să scriu, să rezolv probleme matematice, să soluționez enigme…

Am continuat să bat câmpii în vreme ce mergeam, trăncănind despre toate titlurile mele favorite de la Halcydonia și lăudându-l pe Og într-o manieră evident stingheritoare.

Aech credea probabil că-l periam, pentru că a pufnit pe tot parcursul monologului meu bâlbâit, însă Og s-a comportat foarte cool.

— Este minunat să aud asta, a răspuns el părând realmente încântat. Soția mea și cu mine am fost foarte mândri de jocurile acelea. Mă bucur tare mult că le-ai păstrat amintiri plăcute.

Am ocolit un colț și Aech și cu mine am încremenit înaintea intrării unei săli gigantice, plină cu nenumărate rânduri de automate de jocuri video vechi. Amândoi știam că trebuia să fie colecția de jocuri video clasice a lui James Halliday – cea pe care i-o lăsase prin testament lui Morrow. Og s-a răsucit, ne-a văzut zăbovind lângă intrare și s-a întors grăbit să ne recupereze.

— Promit să vă ofer un tur după aceea, când se va potoli toată nebunia, a zis el respirând ușor sacadat.

Se mișca iute pentru vârsta și gabaritul lui. Am coborât o scară spiralată din piatră, până la un lift care ne-a mai purtat câteva niveluri în subsolul vilei. Decorul de aici era mult mai modern. L-am urmat printr-un labirint de holuri mochetate, până am ajuns la un șir de șapte uși circulare, numerotate.

— Iată-ne! a gesticulat el cu torța. Astea sunt modulele mele imersive SISAO. Cele mai moderne echipamente Habashaw. OIR-nouă mii patru sute.

— Nouă mii patru sute? Serios? Aech a fluierat încetișor. Piesă!

— Unde-s ceilalți? am întrebat privind nervos în jur.

— Art3mis și Shoto se află deja în modulele doi și trei, a zis Og. Voi doi vă puteți alege oricare dintre celelalte.

M-am uitat la uși, întrebându-mă înapoia căreia se afla Art3mis.

Og ne-a indicat capătul sălii.

— În vestiare o să găsiți costume haptice de toate mărimile. Acum, dați-i drumul și-mbrăcați-vă!

A zâmbit larg când Aech și cu mine am ieșit după câteva minute din vestiare, purtând costume și mănuși haptice nou-nouțe.

— Excelent! a încuviințat el. Acum alegeți-vă un modul și logați-vă. Timpul trece!

Aech s-a răsucit spre mine. Mi-am dat seama că voia să spună ceva, dar nu-și găsea cuvintele. După câteva secunde și-a întins mâna înmănușată. I-am prins-o.

— Baftă, Aech! am spus.

— Baftă, Z! a răspuns ea apoi s-a întors către Og și a zis: Mulțumesc încă o dată.

Înainte ca el să-i poată răspunde, s-a ridicat pe vârfurile picioarelor și l-a sărutat pe obraz. După aceea a dispărut prin ușa modulului patru, care a șuierat închizându-se în urma ei.

Og a surâs larg în urma lui Aech, apoi m-a privit.

— Lumea întreagă vă ține pumnii. Încercați să nu-i dezamăgiți.

— Vom face tot ce putem mai bine.

— Știu.

Mi-a întins mâna și i-am strâns-o.

Am făcut un pas către modulul imersiv, după care m-am răsucit.

— Og, pot să te-ntreb ceva? am rostit.

El a arcuit o sprânceană.

— Dacă vrei să mă întrebi ce-i în a Treia Poartă, habar n-am, mi-a zis. Și chiar dacă aș avea habar, nu ți-aș spune. Ar trebui să știi asta…

Am clătinat din cap.

— Nu, nu despre asta-i vorba. Voiam să te-ntreb de ce ai rupt prietenia cu Halliday. În toată documentarea pe care am făcut-o n-am găsit niciun indiciu. Ce s-a-ntâmplat?

Morrow m-a studiat o clipă. Întrebarea aceasta îi fusese pusă în multe interviuri până atunci și o ignorase de fiecare dată. Nu știu de ce a decis să-mi răspundă. Poate că așteptase toți anii ăștia ca să spună cuiva.

— Din cauza Kirei. Soția mea. A tăcut o clipă, și-a dres glasul, apoi a continuat. Ca și mine, Jim o iubise încă din liceu. Bineînțeles, el nu avusese niciodată curajul să facă ceva practic în privința asta. Așa încât Kira nu i-a cunoscut niciodată sentimentele. Și nici eu. Jim nu mi-a povestit asta decât ultima dată când am vorbit cu el, imediat înaintea morții. Chiar și atunci i-a fost greu să comunice cu mine. Jim n-a fost niciodată foarte priceput în relațiile cu oamenii sau în exprimarea emoțiilor personale.

Am încuviințat tăcut din cap și l-am așteptat să continue.

— Cred că Jim tot a mai nutrit niște fantezii despre cum să mi-o răpească chiar și după ce mă logodisem cu Kira. Însă după ce ne-am căsătorit, a abandonat ideea respectivă. Mi-a spus că încetase să mai vorbească cu mine din cauza geloziei copleșitoare pe care o simțea. Kira a fost singura femeie pe care a iubit-o, a continuat Morrow cu glasul sugrumat. Pot să-nțeleg motivul pentru care simțea așa. Kira a fost foarte specială. Era imposibil să nu te îndrăgostești de ea. Mi-a zâmbit. Știi cum este să întâlnești o asemenea persoană, nu?

— Știu, am încuviințat. După aceea, când mi-am dat seama că nu mai avea nimic de adăugat, am rostit: Mulțumesc, domnule Morrow. Mulțumesc că mi-ai spus toate astea.

— Cu plăcere, a zis el.

Apoi s-a apropiat de propriul lui modul imersiv și ușa s-a deschis aidoma unui iris. Am văzut că echipamentul din interior îi fusese modificat pentru a include câteva componente stranii, inclusiv o consolă SISAO astfel convertită încât să pară un Commodore 64 vintage. El a întors capul spre mine.

— Baftă, Parzival! O să ai nevoie.

— Tu ce vei face? l-am întrebat. În timpul bătăliei?

— O să privesc, bineînțeles, a răspuns el. Pare că va fi cea mai epopeică bătălie din istoria jocurilor video.

Mi-a surâs pentru ultima oară, apoi a trecut prin ușă și a dispărut, lăsându-mă singur în holul slab iluminat.

Am petrecut câteva minute gândindu-mă la tot ce-mi spusese. După aceea m-am apropiat de un modul imersiv și am pășit înăuntru.

Era o cameră mică, sferică. Un fotoliu haptic strălucitor era suspendat de un braț hidraulic articulat, atașat de plafon. Nu exista nicio bandă rulantă omnidirecțională, deoarece camera în sine avea funcția respectivă. Când erai logat, puteai să mergi sau să alergi în orice direcție, iar sfera se rotea în jurul tău și sub tine, împiedicându-te să atingi vreodată peretele. Era ca și cum ai fi fost în interiorul unui glob gigantic pentru hamsteri.

Am suit în fotoliu și l-am simțit ajustându-se pentru a se potrivi corpului meu. Un braț robotic s-a extins din fotoliu și mi-a pus pe față un vizor Oculance nou-nouț. Și acesta s-a autoreglat, astfel încât s-a potrivit perfect. După aceea mi-a scanat retinele și sistemul mi-a cerut noua frază care juca rol de parolă:

— Flotila renilor Setec Astronomy.

Am tras aer adânc în piept și sistemul m-a logat.

0034

Eram gata de treabă.

Avatarul îmi era înarmat până în dinți și motivat până peste cap. Aveam asupra mea toate articolele magice și armele pe care le putusem înghesui în inventar.

Totul se găsea la locul lui. Planul nostru se pusese în mișcare. Era timpul să pornesc.

Am intrat în hangarul fortăreței și am apăsat un buton de pe perete ca să deschid ușile de lansare. Ele au glisat despărțindu-se și dezvăluind tunelul de lansare care suia spre suprafața lui Falco. Am mers până la capătul pistei, trecând pe lângă X-wing și *Vonnegut.* Azi nu aveam să recurg la ele. Ambele erau nave bune, cu arme și defensive formidabile, dar niciuna nu-mi putea oferi multă protecție în furtuna epopeică ce era pe punctul de a se dezlănțui pe Chthonia. Din fericire, acum dispuneam de un mijloc nou de transport.

Am scos din inventarul avatarului robotul de jucărie Leopardon și l-am așezat cu grijă pe pistă. Cu puțin timp înainte de a fi arestat de IOI, îmi făcusem timp să-l examinez și să-i evaluez puterile. Așa cum bănuisem, era de fapt un articol magic puternic. Nu-mi trebuise mult timp să deduc comanda necesară pentru a-l activa. La fel ca în serialul TV original *Supaidaman* de Toei, îl apelai pe robot strigându-i pur și simplu numele. Am făcut asta acum, după ce mă retrăsesem precaut de lângă el, apoi am strigat:

— Leopardon!

Am auzit un țiuit pătrunzător, care a semănat cu metalul sfâșiat. După o secundă, robotul mititel crescuse la înălțimea de aproape o sută de metri. Vârful capului său ieșea acum prin ușile de lansare deschise în plafonul hangarului.

Am ridicat ochii spre el, admirând atenția față de detalii pe care Halliday o pusese în scrierea codului. Fuseseră recreate toate trăsăturile mecanoidului japonez original, inclusiv gigantica lui sabie strălucitoare și pavăza ștanțată cu o pânză de păianjen. În piciorul stâng masiv al robotului se afla o ușiță de

acces, care s-a deschis la apropierea mea, dezvăluind un lift mic. Acesta m-a purtat în sus prin piciorul și trunchiul robotului, până la cockpitul aflat în pieptul lui blindat. După ce m-am așezat în fotoliul căpitanului, am zărit o brățară de control din argint într-o cutiuță transparentă de pe perete. Am luat-o și am pus-o pe încheietura avatarului. Brățara avea să-mi îngăduie să folosesc comenzi vocale pentru a controla robotul când mă găseam în exteriorul său.

Pe consola din fața mea se găseau câteva șiruri de butoane etichetate în japoneză. Am apăsat unul dintre ele și motoarele au mugit, înviind. După aceea am călcat accelerația și rachetele amplificate gemene din tălpile robotului s-au activat, lansându-l în sus, ieșind din fortăreața mea și urcând în cerul plin de stele al lui Falco.

Am observat că Halliday adăugase lângă consolă un magnetofon cu benzi pe opt piste. Deasupra umărului meu drept se găsea un rack cu benzi pentru el. Am luat una la întâmplare și am pus-o. *Dirty Deeds Done Cheap* a celor de la AC/DC a început să bubuie din difuzoarele interne și externe ale robotului, atât de tare, încât îmi vibra scaunul.

Imediat ce robotul a ieșit din hangar, am strigat „Schimbare *Marveller*!” în brățara de control (comenzile vocale păreau că funcționează doar dacă le răcneai). Piciorul, brațele și capul robotului s-au pliat spre interior și s-au fixat în noile poziții, transformându-l în nava stelară cunoscută ca *Marveller.* După ce transformarea s-a încheiat, am părăsit orbita lui Falco și am stabilit un curs spre cea mai apropiată poartă stelară.

Am ieșit din poarta stelară în Sectorul Zece și ecranul radarului mi s-a luminat ca un brad de Crăciun. Mii de vehicule spațiale de toate mărcile și modelele se mișcau încet prin bezna înstelată din jurul meu, de la monolocuri, până la cargoboturi gigantice de mărimea Lunii terestre. Nu văzusem niciodată atâtea nave spațiale într-un singur loc. Un flux continuu curgea din poarta stelară, dar și altele convergeau către regiunea aceasta, sosind din toate direcțiile. Treptat, toate formau un alai lung și neregulat de vehicule, care se întindea spre Chthonia, un globuleț albastru-maroniu ce plutea în depărtare. Părea ca și cum absolut toți locuitorii din SISAO se îndreptau către Castelul Anorak. Am simțit un fior scurt de exaltare, deși știam că avertismentul lui Art3mis se putea încă dovedi valabil – exista

posibilitatea ca majoritatea acestor avataruri să se afle aici doar pentru a asista la spectacol, fără să aibă intenția reală de a-și risca viețile luptând împotriva Sixerilor.

Art3mis. După atâta timp, ea se afla acum într-o cameră la numai câțiva metri depărtare de mine. Aveam să ne întâlnim în carne și oase îndată ce lupta asta avea să se termine. Gândul acela ar fi trebuit să mă îngrozească, însă am simțit doar cum mă învăluie un calm Zen: Indiferent ce avea să se întâmple pe Chthonia, tot ceea ce riscasem meritase deja.

L-am readus pe *Marveller* la configurația de robot și m-am alăturat lungii caravane de vehicule. Nava mea ieșea în evidență în puhoiul acela vast, deoarece era unicul robot gigantic. În scurt timp în jurul meu s-a format un pâlc de nave mai mici, pilotate de avataruri curioase, care se apropiau pentru a-l vedea mai bine pe Leopardon. A trebuit să-mi dau comunicatorul pe mute, fiindcă o mulțime de persoane diferite încercau să mă apeleze, întrebându-mă cine naiba eram și de unde făcusem rost de o asemenea drăcie.

Pe măsură ce Chthonia se mărea în fereastra cockpitului, densitatea și numărul navelor din jur părea să crească exponențial. Când am pătruns în cele din urmă în atmosfera planetei și am început să cobor către suprafața ei, parcă zburam printr-un roi de insecte metalice. După ce am ajuns la Castelul Anorak, mi-a venit greu să-mi cred ochilor. O masă concentrată, pulsatorie, de nave și avataruri acoperea solul și umplea văzduhul. Părea un Woodstock de pe altă planetă. Umăr la umăr, avatarurile se întindeau până la orizont în toate direcțiile. Alte mii pluteau și zburau deasupra lor, evitând afluxul constant de nave. Iar în centrul acestei nebunii se afla Castelul Anorak în sine, o bijuterie din onix care sclipea sub scutul sferic transparent al Sixerilor. La fiecare câteva secunde, un avatar sau o navă ghinionistă se atingea fără să vrea de scut și era vaporizată, aidoma unui țânțar care lovește un dispozitiv electric antiinsecte.

După ce m-am apropiat mai mult, am zărit un petic deschis de sol chiar în fața intrării în castel, în exteriorul scutului. Trei siluete gigantice stăteau una lângă alta în centrul spațiului aceluia. Mulțimea din jurul lor se împingea întruna înainte, dar apoi se retrăgea, încercând să păstreze o distanță respectuoasă

față de Aech, Art3mis și Shoto, aflați în interiorul roboților gigantici strălucitori.

Era prima mea ocazie de a vedea ce roboți își aleseseră Aech, Art3mis și Shoto după ce trecuseră prin a Doua Poartă și am avut nevoie de câteva clipe să identific uriașul robot-femelă pe care-l pilota Art3mis. Era negru și crom, cu o cască foarte complexă în formă de bumerang și plăci pectorale roșii și simetrice, care-l făcea să semene cu o versiune feminină a lui Tranzor Z. După aceea mi-am dat seama că era *chiar* versiunea feminină a lui Tranzor Z, un personaj obscur din serialul animat original *Mazinger Z,* cunoscut ca Minerva X.

Aech își alesese un mecanoid RX-78 Gundam din serialul animat original *Costumul Mobil Gundam,* unul dintre favoritele lui dintotdeauna. (Deși acum știam că Aech era de fapt femeie în viața reală, avatarul ei continua să fie bărbat, așa că mă refer la el ca fiind de genul masculin.)

Shoto era cu câteva capete mai înalt decât amândoi, ascuns în cockpitul lui Raideen, enormul robot roșu-albastru din serialul animat *Curajosul Raideen* de la mijlocul anilor 1970. Mecanoidul masiv ținea într-o mână faimosul lui arc din aur, iar de mâna cealaltă era prinsă o pavăză mare, cu țepușe.

Un vuiet a răsunat prin mulțime, când eu am survolat foarte de aproape scutul și m-am oprit deasupra celorlalți. Mi-am rotit orientarea, astfel ca Leopardon să fie vertical, după care am oprit motoarele și am căzut pe restul distanței până la sol. Robotul meu a aterizat pe un genunchi și impactul a cutremurat pământul. M-am ridicat, iar oceanul de privitori a început să scandeze numele avatarului meu. *Par-zi-val*! *Par-zi-val*!

Pe când scandările se contopeau într-un muget surd, m-am întors către tovarășii mei.

— Frumoasă intrare, exhibiționistule, a spus Art3mis pe canalul privat de comunicații. Ai apărut târziu în mod intenționat?

— Jur că n-a fost vina mea, am răspuns străduindu-mă să fiu cât mai cool. La poarta stelară era o coadă imensă.

Aech a încuviințat capul masiv al mecanoidului său.

— Încă de aseară toate terminalele de transport de pe planetă revarsă întruna avataruri, a zis el arătând în jur cu mâna uriașă a Gundamului. Mi se pare ireal. N-am mai văzut niciodată atâtea nave laolaltă.

— Nici eu, a spus Art3mis. Mă surprinde că serverele GSS pot face față încărcării, cu atât de multă activitate într-un singur sector. Nu pare să existe însă nici cel mai mic decalaj temporal.

M-am uitat pe îndelete la marea de avataruri din jurul nostru, apoi mi-am întors atenția spre castel. Mii de avataruri zburătoare și nave continuau să dea ocol scutului, trăgând ocazional cu gloanțe, lasere, rachete și alte proiectile, care ricoșau toate inofensiv. La interiorul sferei, mii de avataruri Sixere cu armuri energetice erau dispuse în formațiuni tăcute, încercuind complet castelul. Printre ei erau intercalate rânduri de tancuri cu pernă de aer și elicoptere. În orice alt context, armata Sixeră ar fi părut formidabilă. Poate chiar de neoprit. Dar în fața gloatei nesfârșite care-i înconjura acum, Sixerii păreau jalnic copleșiți numeric și în inferioritate evidentă.

— Așadar, Parzival, a spus Shoto întorcându-și capul uriaș al robotului către mine, a sosit momentul show-ului, prietene. Dacă sfera asta nu dispare așa cum ai promis, va fi o situație destul de stânjenitoare.

— „Han va dezactiva scutul acela”, a citat Aech. „Trebuie să-i mai lăsăm puțin timp!”[10]

Am izbucnit în râs, apoi am folosit mâna dreaptă a robotului meu ca să ciocănesc dosul încheieturii lui stângi, indicând ora.

— Aech are dreptate. Mai sunt șase minute până la amiază.

Sfârșitul frazei mi-a fost înecat în alt muget din partea mulțimii. Drept în fața noastră, în interiorul sferei, ușile masive ale Castelului Anorak tocmai se deschiseseră și un singur avatar Sixer ieșea acum dinăuntru.

Sorrento.

Surâzând înaintea vacarmului de fluierături și huiduieli care i-au salutat apariția, Sorrento a fluturat din mână spre trupele Sixere din fața castelului, iar acestea s-au împrăștiat imediat, degajând un spațiu larg. Sorrento a înaintat acolo, poziționându-se drept în fața noastră, la câteva zeci de metri depărtare, de cealaltă parte a scutului. Alte zece avataruri Sixere au apărut din castel și s-au dispus înapoia lui, răsfirate la distanță mare unul față de celălalt.

— Am o presimțire neplăcută, a murmurat Art3mis.

— Mda, a răspuns Aech. Și eu.

---

[10] Replică din filmul *Războiul stelelor VI – Întoarcerea lui Jedi.*

Sorrento a privit scena, după care a ridicat ochii spre noi și a surâs. Când a vorbit, vocea i-a fost amplificată prin difuzoare puternice montate pe elicopterele și tancurile Sixere, astfel încât putea fi auzită de toți din jur. Și întrucât locul era împânzit de videocamere și reporteri de la toate newsfeedurile majore, știam că cuvintele lui erau transmise în toată lumea.

— Bun venit la Castelul Anorak a zis el. Vă așteptam. A făcut un gest larg din braț, indicând gloata furioasă care-l înconjura. Trebuie să spun că suntem ușor surprinși că ați venit așa mulți. De acum ar trebui să fie evident, chiar și pentru cei mai ignoranți dintre voi, că nimic nu poate trece prin scutul nostru.

Proclamația i-a fost întâmpinată cu un vacarm asurzitor de strigăte amenințătoare, insulte și vulgarități colorate. Am așteptat un moment, apoi am ridicat brațele robotului, cerând liniște. După ce larma s-a mai potolit într-o oarecare măsură, am comutat pe canalul de comunicații public, care avea același efect cu activarea unui sistem gigantic de difuzoare. Am redus volumul căștii mele, ca să scap de feedback, și am rostit:

— Greșești, Sorrento. Noi vom trece. La amiază. Toți.

Un vuiet aprobator a irupt din sânul gunterilor adunați. Sorrento nu s-a obosit să aștepte diminuarea lui.

— Sunteți bine-veniți să încercați, a spus el tot zâmbitor.

După care a scos un articol din inventar și l-a așezat pe sol în fața sa. Am transfocat, pentru a-l vedea mai de aproape și am simțit cum mi se încleștează mușchii maxilarelor. Era un robot jucărie. Un dinozaur biped cu pielea din plăci blindate și o pereche de tunuri mari montate pe omoplați. L-am recunoscut imediat, din câteva filme japoneze cu monștri de la începutul secolului.

Era Mechagodzilla.

— *Kiryu*! a strigat Sorrento, cu vocea tot amplificată.

La auzul comenzii, robotul micuț a crescut instantaneu până a ajuns aproape la înălțimea Castelului Anorak, de două ori mai mult decât roboții „gigantici” pe care-i pilotam Aech, Shoto, Art3mis și cu mine. Capul blindat al șopârlei mecanice aproape că atingea vârful scutului sferic.

O tăcere impresionată a coborât peste mulțime, urmată de un murmur de recunoaștere temătoare din partea miilor de gunteri prezenți. Toți identificaseră colosul metalic. Și toți știau că era aproape indestructibil.

Sorrento a intrat în mecanoid printr-o ușă de acces dintr-un călcâi masiv. După câteva secunde, ochii bestiei au început să strălucească galben sfredelitor. Apoi a lăsat capul pe spate, a deschis botul cu colți gigantici și a emis un muget metalic asurzitor.

În aceeași clipă cele zece avataruri Sixere dinapoia lui Sorrento și-au scos roboții jucărie și i-au activat de asemenea. Cinci dintre ei aveau uriașii lei robotici care puteau forma Voltronul. Ceilalți cinci aveau mecanoizi gigantici din *Robotech* și *Neon Genesis Evangelion.*

— *Rahat*! i-am auzit pe Art3mis și Aech murmurând la unison.

— Veniți atunci! a răcnit Sorrento sfidător.

Provocarea lui a răsunat peste scena ticsită.

Mulți gunteri din primele rânduri s-au tras în mod instinctiv un pas îndărăt. Câțiva, mai puțini, s-au întors și au luat-o la goană pentru a-și salva viețile. Însă Aech, Shoto, Art3mis și cu mine am rămas locului.

M-am uitat la ceasul de pe display. Rămăsese mai puțin de un minut. Am apăsat un buton de pe panoul de comandă al lui Leopardon și robotul meu gigant și-a scos sabia strălucitoare.

•

Eu n-am fost martor direct, dar vă pot spune cu destulă certitudine ce s-a petrecut în continuare:

Sixerii ridicaseră înapoia Castelului Anorak un buncăr blindat mare, ticsit cu lăzi de arme și echipamente de bătălie pe care le teleportaseră înainte de a-și activa scutul. Tot înăuntru exista un rack lung de treizeci de Droizi Alimentatori, care fusese instalat în lungul peretelui estic al buncărului. Din cauza lipsei de imaginație a designerului original al Droizilor Alimentatori, toți semănau perfect cu robotul Johnny Five din filmul *Scurtcircuit.* Sixerii foloseau droizii aceștia primordial ca ordonanțe, pentru comisioane și aducerea de echipamente și muniții pentru trupele staționate afară.

La ora douăsprezece fără un minut, Droidul Alimentator SD-03 s-a autoactivat și s-a desprins din docul său de încărcare. După aceea a înaintat pe șenilete și a traversat podeaua buncărului spre cușca-arsenal din partea opusă. Intrarea arsenalului era păzită de două santinele roboți. SD-03 le-a transmis ordinul său de preluare de echipamente – un ordin pe care-l implementasem eu însumi cu două zile în urmă pe intranetul

Sixer. Santinelele au verificat ordinul și i-au permis să intre în arsenal. SD-03 a trecut pe lângă rastelele lungi care conțineau o varietate uriașă de arme: săbii magice, paveze, costume de armură energetice, carabine cu plasmă, lansatoare de proiectile electromagnetice și nenumărate altele. S-a oprit în fața unui rack în care se aflau cinci dispozitive octaedrice de mărimea unor mingi de fotbal. Fiecare avea încorporat în una dintre cele opt fețe un panou de comandă, mic alături de numărul de serie. SD-03 a căutat numărul de serie care corespundea cu cel de pe formularul de preluare al echipamentelor. După aceea, urmând instrucțiunile cu care-l programasem, și-a folosit degetul arătător în formă de gheară și a tastat o serie de comenzi pe panoul acela. Când a terminat, un led de deasupra tastaturii și-a schimbat culoarea din verde în roșu. Apoi SD-03 a ridicat octaedrul în brațe. La părăsirea arsenalului, din inventarul computerizat al Sixerilor a fost scăzută automat o bombă cu antimaterie cu inducție prin frecare.

SD-03 a ieșit din buncăr și a suit mai multe rampe și scări pe care Sixerii le construiseră pe pereții exteriori ai castelului, pentru asigurarea accesului la nivelurile superioare. Pe drum, droidul a trecut prin câteva puncte de control de securitate. De fiecare dată, santinelele roboți i-au scanat autorizațiile de securitate și au constatat că droidul avea voie să meargă absolut unde ar fi dorit. Când a ajuns la nivelul cel mai înalt al Castelului Anorak, SD-03 a rulat pe platforma de observație mare de acolo.

Este posibil ca la momentul respectiv droidul să fi atras câteva priviri curioase din partea plutonului de avataruri Sixere de elită care păzeau platforma. Nu pot să știu asta. Dar chiar dacă gărzile acelea ar fi anticipat cumva ce urma să se întâmple și ar fi deschis focul asupra micuțului droid, era prea târziu să mai poată opri ceva.

SD-03 a mers direct spre centrul acoperișului, unde stătea un vrăjitor Sixer de nivel înalt, care ținea Globul lui Osuvox – artefactul care genera scutul sferic din jurul castelului.

După care, executând ultima dintre instrucțiunile pe care i le programasem cu două zile în urmă, SD-03 a ridicat deasupra capului bomba cu antimaterie cu inducție prin frecare și a detonat-o.

Explozia l-a vaporizat pe droidul alimentator, alături de toate avatarurile de pe platformă, inclusiv vrăjitorul Sixer care opera Globul lui Osuvox. În clipa morții sale, artefactul s-a dezactivat și a căzut pe platforma acum goală.

0035

Un fulger strălucitor de lumină a însoțit detonarea, orbindu-mă temporar. Când s-a diminuat, ochii mi s-au refocalizat asupra castelului. Scutul dispăruse. Puternicele armate ale Sixerilor și gunterilor nu mai erau despărțite decât de teren deschis și gol.

Pentru vreo cinci secunde nu s-a întâmplat nimic. Părea că timpul încremenise și totul era tăcut și nemișcat. Pentru ca după aceea să se declanșeze infernul.

Din cockpitul mecanoidului meu, am ovaționat neauzit. Incredibil, dar planul meu funcționase. Nu aveam însă timp de sărbătorit, fiindcă mă găseam acum exact în centrul celei mai mari bătălii din istoria lui SISAO.

Nu știu ce mă așteptasem să se întâmple în continuare. Sperasem că poate o zecime din gunterii prezenți se vor alătura atacului nostru asupra Sixerilor. Dar în câteva secunde a devenit clar că absolut toți intenționau să se alăture luptei. Un răcnet aprig de bătălie s-a înălțat din oceanul de avataruri din jur și toți s-au năpustit înainte, convergând din toate direcțiile asupra armatei Sixere. Totala lor lipsă de ezitare m-a uimit, fiindcă era evident că mulți se repezeau spre moarte sigură.

Am privit uluit cum cele două forțe puternice s-au izbit împrejurul nostru, pe sol și în aer. Era o scenă haotică, care-ți tăia respirația, ca și cum câțiva stupi de albine și cuiburi de viespi fuseseră izbite laolaltă și apoi trântite pe un gigantic mușuroi de furnici.

Art3mis, Aech, Shoto și cu mine stăteam chiar în centrul conflagrației. La început nici măcar nu m-am clintit, de teamă să nu strivesc valul de gunteri care roia în jurul și peste picioarele robotului meu. Sorrento însă n-a așteptat ca avatarurile să se ferească din calea sa. A pornit greoi spre noi, strivind câteva zeci (inclusiv din propriile lui trupe) sub picioarele titanice ale

mecanoidului; fiecare pas crea un mini-crater în suprafața stâncoasă.

— Hopa, l-am auzit pe Shoto murmurând când mecanoidul lui a asumat o postură defensivă. Începe!

Mecanoizii Sixeri încasau deja o cantitate imensă de foc din toate direcțiile. Sorrento era mai lovit decât toți ceilalți, întrucât mecanoidul lui era ținta cea mai mare de pe câmpul de luptă și toți gunterii ale căror arme băteau până acolo păreau dispuși să-și încerce norocul. Barajul intens de proiectile, globuri de foc, proiectile magice și salve laser i-a distrus sau i-a scos din funcțiune rapid pe ceilalți mecanoizi Sixeri (care n-au avut șansa de a forma Voltronul). Totuși robotul lui Sorrento a rămas cumva neavariat. Toate proiectilele care-l atingeau păreau să ricoșeze inofensive din corpul blindat al mecanoidului său. Zeci de aparate de zbor îl survolau și zumzăiau în jurul lui, împroșcându-l cu rachete, însă nici atacurile lor nu păreau să aibă efect.

— *Acum*! a răcnit Aech în comunicator. *Acum* ca-n *Invazia roșie*!

În clipa următoare a dezlănțuit asupra lui Sorrento toată puterea de foc considerabilă a Gundamului său. În același moment Shoto a început să tragă cu arcul Reideenului, iar mecanoidul lui Art3mis a lansat un soi de rază energetică roșie, care părea să-și aibă originea în giganticii sâni metalici ai Minervei X. Nedorind să rămân mai prejos, am lansat Arcul întors al Leopardonului, un bumerang de aur ce pornea din fruntea mecanoidului.

Toate atacurile noastre au fost lovituri directe, însă raza lui Art3mis a fost singura care a părut să-l afecteze cu adevărat pe Sorrento. Art3mis a zburat o bucată din omoplatul drept al șopârlei din metal, scoțând din funcțiune și tunul montat acolo. Sorrento nu și-a oprit totuși înaintarea. Când s-a apropiat mai mult, ochii Mechagodzillei au început să strălucească albastru intens. Apoi botul i s-a deschis și dinăuntru s-a revărsat o cascadă de fulgere albastre. Aceasta a lovit solul drept în fața noastră, a brăzdat un șanț adânc și fumegător, după care a baleiat spre înainte, vaporizând toate avatarurile și navele din cale. Noi patru am reușit să ne ferim, lansându-ne roboții în văzduh, deși eu am fost cât pe ce să primesc o lovitură directă. Arma cu fulgere s-a oprit după o secundă, totuși Sorrento și-a continuat mersul. Am observat că ochii mecanoidului nu mai

străluceau albastru. Se părea că arma cu fulgere trebuia să se reîncarce.

— Cred c-am ajuns acum la ultimul boss, a glumit Aech prin comunicator.

Noi patru ne despărțiserăm și descriam cercuri deasupra lui Sorrento, transformându-ne în ținte mișcătoare.

— Rahat! am exclamat eu. Nu cred că putem distruge chestia asta.

— Perspicace observație, Z, a spus Art3mis. Ai și vreo idee strălucită?

Am căzut pe gânduri.

— Ce-ați zice ca eu să-l distrag, iar voi trei să vă repeziți spre intrarea castelului?

— Pare un plan bun, a încuviințat Shoto.

Dar în loc să pornească spre castel, a virat și a zburat direct către Sorrento, parcurgând distanța dintre ei în câteva secunde.

— Plecați! a răcnit el în comunicator. Ticălosul ăsta-i numai treaba mea!

Aech a țâșnit prin dreapta Mechagodzillei și Art3mis a virat la stânga, pe când eu m-am ridicat brusc, trecând peste ea. Dedesubt l-am văzut pe Shoto înfruntându-l pe Sorrento, iar diferența de mărime dintre mecanoizii lor era tulburătoare. Robotul lui Shoto părea o figurină de jucărie pe lângă dragonul masiv din metal al lui Sorrento. Cu toate acestea, Shoto și-a dezactivat jeturile cu reacție și a coborât pe pământ drept în fața Mechagodzillei.

— Iute! l-am auzit pe Aech strigând. Poarta castelului este larg deschisă!

Din poziția mea din văzduh puteam vedea că trupele Sixere care înconjurau castelul erau deja copleșite de gloata nesfârșită de avataruri inamice. Liniile Sixerilor fuseseră rupte și sute de gunteri treceau acum pe lângă ei, năpustindu-se către porțile deschise ale castelului, unde descopereau că nu-i puteau trece pragul fiindcă nu aveau Cheia de Cristal.

Aech a virat drept în fața mea. Deși se afla la treizeci de metri de sol, a deschis trapa cockpitului Gundamului, apoi a sărit afară, șoptind în același timp cuvântul-comandă al robotului. Când robotul gigantic a revenit instantaneu la mărimea sa originală, Aech l-a înhățat fulgerător din aer și l-a pus în inventar. După care, zburând prin mijloace magice, avatarul lui

a coborât, a trecut peste gunterii care blocaseră complet intrarea castelului și a dispărut înapoia porții duble, larg deschisă. După o secundă Art3mis a executat o manevră similară, luându-și propriul mecanoid din văzduh și apoi zburând în interiorul castelului după Aech.

Am coborât cu Leopardon într-un picaj accelerat și m-am pregătit să-i urmez.

— Shoto! am strigat în comunicator. Noi intrăm acum! Haide!

— Dați-i drumul, a răspuns el. O să vin și eu.

Însă ceva din tonul lui m-a neliniștit și mi-am oprit picajul, apoi am întors mecanoidul. Shoto plutea deasupra lui Sorrento, aproape de flancul său drept. Sorrento și-a răsucit lent mecanoidul și a început să tropăie spre castel. Înțelesesem acum că slăbiciunea mecanoidului era lipsa lui de viteză. Mișcările și atacurile lente ale Mechagodzillei contrabalansau aparenta ei invulnerabilitate.

— Shoto! am răcnit. Ce mai aștepți? Haide!

— Mergeți fără mine, a răspuns Shoto. Ticălosul ăsta are de plătit o datorie.

Înainte să-i pot răspunde, Shoto s-a năpustit spre Sorrento, rotind câte o sabie gigantică în fiecare din mâinile mecanoidului său. Ambele tăișuri au lovit în dreapta lui Sorrento, ridicând o cascadă de scântei și, spre surprinderea mea, l-au avariat. Fumul s-a risipit și am văzut că brațul drept al Mechagodzillei atârna inert, aproape complet retezat din cot.

— Se pare c-o să te ștergi acum cu stânga, Sorrento! a răcnit Shoto triumfător.

A activat după aceea jeturile Raideenului și a țâșnit în direcția mea, spre castel. Dar Sorrento rotise deja capul mecanoidului și acum îl ațintea cu doi ochi albastru-strălucitori.

— Shoto! am țipat. Atenție!

Strigătul mi-a fost acoperit însă de mugetul armei cu fulgere care a tras din botul metalic al dragonului. Mecanoidul lui Shoto a fost lovit drept în mijlocul spatelui și a explodat într-un glob de flăcări portocalii.

Am auzit un pârâit scurt de electricitate statică pe canalul de comunicații. Am strigat din nou numele lui Shoto, dar nu mi-a răspuns. Apoi un mesaj mi-a pâlpâit pe display, informându-mă că numele lui tocmai dispăruse din Clasament.

Shoto murise.

Înțelegerea aceea m-a paralizat pentru moment, ceea ce n-a fost bine, pentru că arma lui Sorrento continua să tragă și baleia într-un arc rapid care a brăzdat solul și a suit în diagonală pe zidul castelului, spre mine. Am reacționat până la urmă – prea târziu – și Sorrento mi-a lovit mecanoidul în partea inferioară a torsului, cu o secundă înainte ca arma să i se descarce.

Am coborât ochii și am descoperit că jumătatea de jos a robotului meu nu mai exista. Toate indicatoarele de avertizare din cockpit au început să pâlpâie, iar mecanoidul mi s-a prăbușit din văzduh în două jumătăți arzătoare, fumegând.

Cumva am avut prezența de spirit să ridic mâna și să smucesc mânerul de catapultare de deasupra fotoliului. Apărătoarea cockpitului s-a deschis brusc și am sărit din mecanoid cu câteva secunde înainte să se izbească de treptele castelului, omorând câteva zeci de avataruri înghesuite acolo.

Mi-am activat jeturile din cizmele avatarului cu o clipă înainte să ating solul și am ajustat rapid setarea de control a echipamentului imersiv, deoarece acum îmi comandam avatarul, nu un robot gigant. Am reușit să cad în picioare în fața castelului, dincolo de ruinele în flăcări ale Leopardonului. La numai o secundă după aceea o umbră s-a întins peste mine și, când m-am întors, am văzut mecanoidul lui Sorrento care acoperea cerul. Și-a ridicat masivul picior stâng, pregătindu-se să mă strivească.

Am sprintat trei pași, apoi am sărit, activându-mi jeturile din cizme la jumătatea saltului. Impulsul acela m-a scos de sub uriașa talpă cu gheare a Mechagodzillei, care a bubuit, formând un crater în locul unde fusesem cu o secundă în urmă. Bestia din metal a emis alt zbieret asurzitor, urmat de un râset răsunător, spart. Râsul lui Sorrento.

Am dezactivat jeturile și mi-am strâns avatarul într-un ghem. Am atins pământul rostogolindu-mă, după care am sărit în picioare și am ridicat ochii spre capul șopârlei din metal. Ochii nu-i mai străluceau… deocamdată. Aș fi putut declanșa jeturile din nou și s-ajung în castel înainte ca Sorrento să fi putut trage iarăși. El nu m-ar fi putut urma înăuntru decât după ce ieșea din mecanoidul imens.

În comunicator i-am putut auzi pe Art3mis și Aech strigându-mă. Se aflau deja în fața porții și mă așteptau.

Tot ce trebuia să fac era să zbor în castel și să mă alătur lor. Noi trei puteam deschide poarta și intra înainte ca Sorrento să ne ajungă din urmă. Eram sigur de asta.

Nu m-am clintit însă. Am scos din inventar Capsula Beta și am ținut cilindrul mic din metal în palma avatarului.

Sorrento încercase să mă omoare. Iar în tentativa aceea, îmi omorâse mătușa și alți câțiva vecini, printre care dulcea bătrânică doamna Gilmore, care nu făcuse niciun rău în viața ei. El ordonase de asemenea asasinarea lui Daito și, deși nu-l întâlnisem niciodată în realitate, Daito fusese prietenul meu.

Iar acum tocmai omorâse avatarul lui Shoto, răpindu-i șansa de a intra prin a Treia Poartă. Sorrento nu-și merita nici puterea, nici poziția. Merita, am decis eu în clipa aceea, să fie înfrânt și umilit în public. Merita să fie bătut de-i mergeau fulgii sub privirile întregii lumi.

Am ridicat Capsula Beta deasupra capului și i-am apăsat butonul de activare.

A urmat un fulger de lumină orbitoare și tot cerul a devenit stacojiu când avatarul meu s-a preschimbat, crescând și metamorfozându-se într-un extraterestru umanoid cu piele roșie și argintie, cu ochi ovoidali strălucitori, țeastă stranie cu creastă și o lumină sclipitoare încastrată în mijlocul pieptului. Pentru următoarele trei minute eram Ultraman.

Mechagodzilla a încetat să mai zbiere și să se răsucească. Privirea ei fusese ațintită asupra solului pe care avatarul meu stătuse cu o clipă mai devreme. Acum a ridicat încet capul, evaluând dimensiunile noului oponent, până când ochii noștri arzători s-au întâlnit finalmente. Stăteam față în față cu mecanoidul lui Sorrento și eram aproape exact de aceeași înălțime și mărime ca el.

Mecanoidul s-a retras greoi câțiva pași. Ochii reîncepuseră să-i strălucească.

M-am ghemuit puțin și am adoptat o postură ofensivă, observând că în colțul display-ului îmi apăruse un cronometru care începuse numărătoarea inversă a celor trei minute.

2:59. 2:58. 2:57.

Sub cronometru se găsea un meniu care enumera în japoneză atacurile energetice ale lui Ultraman. Am selectat rapid RAZA SPECIUM și mi-am adus după aceea brațele în față, unul orizontal și celălalt vertical, formând o cruce. O rază pulsatoare

și albă de energie a țâșnit din ele, izbind-o pe Mechagodzilla în piept și propulsând-o spre îndărăt. Dezechilibrat, Sorrento a pierdut controlul și s-a împiedicat în propriile sale picioare de mamut. Mecanoidul i-a căzut pe pământ, aterizând pe o parte.

Ovații s-au ridicat de la miile de avataruri care priveau de pe câmpul de bătălie haotic din jur.

Am sărit drept în sus în văzduh, ajungând la o jumătate de kilometru altitudine. Apoi mi-am dat drumul să cad, cu tălpile înainte, țintind călcâiele direct spre spinarea curbată a Mechagodzillei. L-am izbit și am auzit cum ceva a trosnit în bestia din metal sub greutatea mea strivitoare. Din gură i-a ieșit fum, iar strălucirea albastră din ochi i-a pălit iute.

Am efectuat un salt mortal pe spate și am aterizat în poziție ghemuită îndărătul mecanoidului răsturnat. Unicul lui braț funcțional se agita nebunește, în vreme ce coada și picioarele îi zvâcneau. Se părea că Sorrento se lupta cu comenzile în strădania de a readuce bruta în picioare.

Din meniul de arme am selectat YATSUAKI KOHRIN – *Ultra-Tăietor.* În mâna mea dreaptă a apărut un ferestrău circular strălucitor cu lamă energetică albastru-electric, care se rotea nebunește. L-am azvârlit spre Sorrento, eliberându-l printr-o șfichiuitură a încheieturii, ca pe o Frisbee. A vâjâit prin aer și a lovit Mechagodzilla în abdomen. Lama energetică a trecut prin metal de parcă ar fi fost tofu, retezând mecanoidul în două. Cu o clipă înainte ca întreaga mașină să explodeze, capul s-a detașat și a zburat din gât. Sorrento se catapultase. Dar pentru că mecanoidul zăcea întins, capul i-a zburat pe o traiectorie paralelă cu solul. Sorrento a ajustat iute situația și rachetele care-i ieșiseră din cap au început să-l ridice spre cer. Înainte să poată ajunge prea departe, am încrucișat iarăși brațele și am lansat încă o rază specium, lovind capul care se îndepărta ca pe un taler în poligonul de țintă. S-a dezintegrat într-o explozie imens de satisfăcătoare.

Mulțimea a înnebunit.

Am verificat Clasamentul și mi-a confirmat că numărul de angajat al lui Sorrento dispăruse. Avatarul lui murise. Nu mă puteam bucura însă prea mult, pentru că știam că în chiar clipa asta își smulgea probabil un subaltern din fotoliul său haptic, pentru a prelua controlul altui avatar.

Când am dezactivat Capsula Beta cronometrul de pe display arăta că mai rămăseseră doar cincisprezece secunde. Instantaneu, avatarul meu s-a redus la mărimea normală și aspectul meu a redevenit cel obișnuit. M-am răsucit, am activat jeturile din cizme și am zburat în castel.

În capătul opus al sălii uriașe, i-am găsit pe Art3mis și Aech așteptându-mă în fața ușii de cristal. În jurul lor, pe pardoseala din piatră zăceau împrăștiate corpurile fumegânde, însângerate a peste o duzină de avataruri Sixere recent ucise, care se dematerializau lent. Se părea că avusese loc o încleștare scurtă și violentă, iar eu tocmai o ratasem.

— Nu-i cinstit, am rostit oprind jeturile și coborând pe podea lângă Aech. Mi-ați fi putut păstra măcar unul.

Art3mis nu mi-a răspuns, ci s-a mulțumit să-mi arate degetul mijlociu.

— Felicitări pentru lichidarea lui Sorrento! a zis Aech. A fost o victorie epopeică, cu siguranță. Însă tot ești un idiot absolut, știi asta, nu?

— Da, am înălțat din umeri, știu.

— Ești un găozar egoist! a zbierat Art3mis. Dacă mureai și tu?

— Uite că n-am murit, da? am zis, după care am ocolit-o ca să examinez ușa de cristal. Haide, potoliți-vă și să deschidem chestia asta.

M-am uitat la broasca din centrul ușii, apoi am recitit cuvintele aflate chiar deasupra ei, gravate în suprafața multifațetată a ușii. *Dragoste. Nădejde. Credință.*

Am scos Cheia de Cristal și am ridicat-o. Aech și Art3mis mi-au imitat gestul și au ridicat de asemenea cheile lor.

Nu s-a-ntâmplat nimic.

Am schimbat priviri neliniștite între noi. După aceea mi-a venit o idee și mi-am dres glasul.

— „Trei este un număr magic”, am rostit, recitând primul vers din cântecul din *Școala rock*!

Imediat cum am spus cuvintele, ușa de cristal a început să strălucească și au apărut alte două broaște, de o parte și cealaltă a primei.

— Asta a fost! a șoptit Aech. Să-mi bag picioarele. Nu-mi vine să cred. Suntem cu-adevărat aici. Stăm în fața celei de-a Treia Porți.

Art3mis a încuviințat din cap.

— În cele din urmă.

Am băgat cheia în broasca din centru. Aech și-a introdus cheia în broasca din stânga, iar Art3mis în cea din dreapta.

— În sensul acelor de ceasornic? a zis Art3mis. La trei?

Aech și cum mine am aprobat din capete. Art3mis a numărat până la trei și am răsucit toți cheile la unison. A urmat un fulger scurt de lumină albastră, timp în care au dispărut cheile noastre și ușa de cristal în sine. Apoi a Treia Poartă s-a ivit în fața noastră, un cadru din cristal care ducea spre o volbură de stele ce se roteau.

— Uau! am auzit-o pe Art3mis murmurând lângă mine. Haidem!

Când toți trei am pășit înainte, pregătindu-ne să intrăm pe poartă, am auzit o bubuitură asurzitoare. A părut că întregul univers crăpa în două.

Iar după aceea am murit toți.

0036

Când avatarul îți este omorât, ecranul nu-ți devine instantaneu negru. Punctul de vedere ți se comută automat pe o perspectivă de persoana a treia, care oferă o scurtă rederulare extracorporală a destinului final al avatarului.

La o fracțiune de secundă după ce am auzit bubuitura asurzitoare, punctul meu de vedere a comutat și m-am pomenit uitându-mă la trei avataruri încremenite în fața porții deschise. Apoi o lumină albă incineratoare a umplut lumea, însoțită de o avalanșă sonoră năucitoare. Era așa cum îmi imaginasem dintotdeauna că ar fi moartea într-o explozie nucleară.

Pentru un moment am văzut scheletele avatarurilor noastre suspendate în interiorul contururilor transparente ale corpurilor nemișcate. Apoi contorul meu de *hit points* a coborât la zero.

Unda de șoc a sosit după încă o secundă, dezintegrând totul în calea ei: avatarurile noastre, podeaua, pereții, castelul în sine și miile de avataruri strânse în jurul lui. Totul a fost preschimbat într-un praf fin, atomizat, care a rămas pentru o clipă suspendat în aer, apoi a coborât lin pe sol.

Toată suprafața planetei fusese rasă. Zona din jurul Castelului Anorak, care cu numai un moment înainte fusese plină de avataruri care se războiau, era acum un pustiu sterp și dezolant. Tot și toți fuseseră nimiciți. Rămăsese doar a Treia Poartă, o ușă din cristal care plutea în aer deasupra craterului unde fusese castelul până în secunda anterioară.

Șocul meu inițial s-a transformat rapid în groază când am înțeles ce se întâmplase.

Sixerii detonaseră Cataclistul.

Era unica explicație. Numai artefactul acela incredibil de puternic ar fi putut face asta. Nu numai că omorâse toate avatarurile din sector, ci distruse chiar și Castelul Anorak, o fortăreață care, până acum, se dovedise indestructibilă.

M-am holbat la poarta deschisă care plutea în aer și am așteptat ca în centrul display-ului să-mi apară mesajul final și inevitabil, cuvintele despre care știam că erau văzute chiar acum de toate celelalte avataruri din sector: GAME OVER.

Dar când cuvintele au apărut finalmente pe display, ele formau cu totul alt mesaj: FELICITĂRI! AI O VIAȚĂ SUPLIMENTARĂ!

Iar apoi, pe când priveam uluit, avatarul mi-a reapărut, rematerializându-se exact în același loc unde murisem cu câteva clipe mai devreme. Stăteam din nou în fața porții deschise, dar aceasta plutea acum în aer, la câteva zeci de metri de sol, deasupra craterului creat în urma distrugerii castelului. După ce avatarul mi s-a materializat complet, am plecat ochii și mi-am dat seama că pardoseala pe care stătusem mai devreme pierise. Ca și cizmele mele cu jeturi și tot ceea ce avusesem.

Pentru o secundă s-a părut că plutesc în văzduh ca Wile E. Coyote din vechile desene animate cu Roadrunner, după care m-am prăbușit. Am încercat cu disperare să mă agăț de poarta deschisă în fața mea, totuși era mult prea departe.

M-am izbit puternic de sol și în urma impactului am pierdut o treime din *hit points.* După aceea m-am sculat încetișor și am privit în jur. Mă găseam într-un crater vast în formă de cub – spațiul în care se aflase fundația și nivelurile din subsolul Castelului Anorak. Craterul era complet gol și înfricoșător de tăcut. De pe urma castelului distrus nu existau niciun fel de sfărâmături, nicio ruină a miilor de nave spațiale și vehicule

zburătoare ce umpluseră cerul cu puțin timp în urmă. De fapt nu mai rămăsese nicio urmă a bătăliei mărețe care tocmai se dăduse aici. Cataclistul vaporizase totul.

Mi-am examinat din nou avatarul și am văzut că purtam tricou negru și blugi albaștri, îmbrăcămintea prestabilită a oricărui avatar nou creat. După aceea mi-am verificat statutul și inventarul. Avatarul avea același nivel și scoruri de capacități dinainte, însă inventarul îmi era complet gol, cu o excepție – sfertul de dolar pe care-l obținusem după ce jucasem pe Archaide jocul perfect de *Pac-Man.* După ce-l pusesem în inventar, nu-l mai putusem lua de acolo, așa că nu-i putusem niciodată aplica divinații sau vrăji de identificare. Nu avusesem nicio modalitate de a-i evalua adevăratul scop sau puteri. În decursul evenimentelor tumultuoase din ultimele luni, uitasem până și că aveam blestemăția aia.

Acum însă știam ce reprezenta – era un artefact de unică folosință care-i oferea avatarului o viață suplimentară. Până în clipa asta nici măcar nu știusem că așa ceva era posibil. În istoria lui SISAO nu exista nicio consemnare a vreunui avatar care să fi dobândit vreodată o viață suplimentară.

Am selectat moneda din inventar și am încercat iarăși s-o scot. De data asta am putut și am ținut-o în palma avatarului. Acum, după ce unica sa putere fusese utilizată, artefactul nu mai avea niciun fel de puteri magice. Era pur și simplu o monedă de un sfert de dolar.

Am ridicat după aceea ochii și am privit poarta de cristal care plutea la douăzeci de metri deasupra mea. Era tot acolo, larg deschisă. Dar nu aveam habar cum aș fi putut ajunge la ea, ca să intru. Nu aveam cizme cu jeturi, nu aveam navă și nici articole magice sau vrăji memorate. Nimic care să-mi permită să zbor ori să levitez. Iar în jurul meu nu exista niciun fel de scară.

Mă găseam la o aruncătură de băț de a Treia Poartă, dar nu puteam ajunge la ea.

— Hei, Z? am auzit un glas. Mă poți auzi?

Era Aech, însă glasul nu-i mai era modificat pentru a suna bărbătesc. O puteam auzi perfect, ca și cum ar fi vorbit cu mine prin intermediul comunicatorului, însă asta era ilogic, deoarece avatarul meu *nu mai avea* un comunicator. Iar avatarul lui Aech murise.

— Unde ești? am rostit către văzduhul pustiu.

— Am murit, ca toți ceilalți, a răspuns Aech. Toți, cu excepția ta.

— Atunci cum te pot auzi?

— Og ne-a conectat la feedurile tale video și audio, a zis ea, așa că putem vedea ce vezi tu și putem auzi ce auzi tu.

— Aha! am rostit.

— Asta te deranjează cu ceva, Parzival? l-am auzit pe Og întrebând. Dacă te deranjează, spune.

Am căzut pe gânduri câteva clipe.

— Nu, nu mă deranjează, am răspuns după aceea. Shoto și Art3mis ascultă și ei?

— Da, a zis Shoto. Sunt aici.

— Da, sunt aici, suntem aici, a spus Art3mis și i-am auzit furia abia reținută din voce. Și toți suntem morți ca lemnul. Întrebarea este de ce nu ești și tu mort, Parzival?

— Mda, Z, a zis Aech. Suntem *într-adevăr* nițel curioși în privința asta. Ce s-a-ntâmplat?

Am scos moneda și am ridicat-o în dreptul ochilor.

— Acum câteva luni, am răspuns, am căpătat sfertul ăsta de dolar pe Archaide pentru că am jucat un joc perfect de *Pac-Man.* Era un artefact, însă nu i-am știut niciodată scopul. Până acum. Se dovedește că mi-a dat o viață suplimentară.

Pentru o clipă a fost liniște totală, după care Aech a început să râdă.

— Băftosul dracului de băftos care ești! a zis ea. Newsfeedurile anunță că absolut toate avatarurile din sector au fost omorâte. Mai bine de jumătate din populația lui SISAO.

— A fost Cataclistul? am întrebat eu.

— El trebuie să fi fost, a spus Art3mis. Probabil că Sixerii l-au cumpărat, când a fost scos la licitație acum câțiva ani și l-au ținut în tot acest timp, așteptând momentul perfect pentru a-l detona.

— Dar n-au făcut altceva decât să-și omoare propriile trupe, a zis Shoto. De ce să fi făcut una ca asta?

— Cred că majoritatea lor erau deja morți, a spus Art3mis.

— Sixerii n-au avut de ales, am zis eu. Era unicul mod prin care ne puteau opri. Noi descinseserăm deja a Treia Poartă și eram pe punctul de a intra, când au detonat chestia aia... Am tăcut, dându-mi seama de ceva. De unde au știut că am deschis-o? Numai dacă...

— Ne monitorizau, a spus Aech. Probabil că Sixerii aveau videocamere de supraveghere telecomandate ascunse în jurul porții.

— Așa că ne-au văzut cum am deschis-o, a zis Art3mis. Ceea ce înseamnă că și ei știu cum să procedeze.

— Și ce dacă? a intervenit Shoto. Avatarul lui Sorrento a murit, ca și toți ceilalți Sixeri.

— Greșit, a spus Art3mis. Uită-te pe Clasament. Sub Parzival, mai sunt listate încă douăzeci de avataruri Sixere. Iar scorurile lor arată că toate au Cheia de Cristal.

— Rahat! au exclamat Aech și Shoto la unison.

— Sixerii știau că puteau fi nevoiți să detoneze Cataclistul, am încuviințat eu, așa că și-au luat măsura de precauție de a-și scoate unele avataruri din Sectorul Zece. Probabil că așteptau într-o navă imediat dincolo de granița sectorului, unde se aflau în siguranță.

— Ai dreptate, a zis Aech. Ceea ce-nseamnă că alți douăzeci de Sixeri au pornit deja spre tine, Z. Așadar este cazul să-ți miști fundul și să intri pe poarta aia. Probabil că asta-i singura ta șansă de trece prin ea. Am auzit-o oftând cu un aer înfrânt. Pentru noi s-a terminat, așa că acum îți ținem pumnii, amigo. Baftă!

— Mulțumesc.

— *Gokouun o inorimasu*! a spus Shoto. Dă tot ce ai mai bun din tine!

— Așa o să fac, am încuviințat.

Am așteptat-o după aceea și pe Art3mis să-mi dea binecuvântarea.

— Baftă, Parzival, a rostit ea după o pauză lungă. Să știi că Aech are dreptate. N-o să mai primești altă șansă ca asta. Și nici vreun alt gunter.

I-am auzit glasul poticnindu-se, ca și cum și-ar fi stăvilit lacrimi. A inspirat apoi adânc și a urmat:

— Să n-o ratezi!

— N-o s-o ratez, am zis eu. N-am nicio presiune, este?

M-am uitat din nou la poarta deschisă, suspendată în văzduh deasupra mea și departe de ajuns. După aceea am început să-mi cercetez împrejurimile, încercând cu disperare să-mi imaginez o posibilitate prin care să ajung acolo. Ceva mi-a atras

atenția – doar câțiva pixeli pâlpâitori în depărtare, lângă capătul opus al craterului. Am alergat într-acolo.

— Scuză-mă, a intervenit Aech, sigur că da, tu ești șoferul și nu mă bag peste tine, dar unde dracu' te duci?

— Toate articolele avatarului meu au fost distruse de Cataclist, am explicat, așa că nu pot zbura sus la poartă.

— Spune-mi că faci mișto de mine! a suspinat Aech. Nenică, asasinii au pornit încoace!

M-am apropiat de obiectul pe care-l văzusem în depărtare și a devenit treptat mai distinct. Era Capsula Beta, care plutea la câțiva centimetri deasupra solului, rotindu-se în sensul acelor de ceasornic. Cataclistul distrusese tot ce putea fi distrus în sectorul ăsta, însă artefactele erau indestructibile. La fel ca poarta.

— E Capsula Beta! a strigat Shoto. Probabil că forța exploziei a aruncat-o aici. O poți folosi ca să devii Ultraman și să zbori până la poartă!

Am încuviințat, am ridicat capsula deasupra capului și am apăsat butonul de activare. Nu s-a întâmplat însă nimic.

— Rahat! am murmurat, înțelegând motivul. Nu funcționează. Poate fi utilizată doar o dată pe zi.

Am pus Capsula Beta în inventar și am pornit să cercetez în jur.

— Pe aici ar trebui să mai fie și alte artefacte scăpate de avataruri, am spus. Am început să alerg în jurul perimetrului fundației castelului, cu ochii ațintiți în jos. Voi aveați artefacte în mâini? mi-am întrebat prietenii. Ceva care să-mi dea capacitatea de a zbura? Sau de a levita? Sau de a mă teleporta?

— Nu, a răspuns Shoto. Eu nu țineam niciun artefact.

— Eu aveam Sabia lui Ba'Heer, a zis Aech, dar nu te poate ajuta s-ajungi la poartă.

— Însă Chuckii mei te pot ajuta, a interveni Art3mis.

— „Chuckii" tăi? am repetat.

— Pantofii mei. Black Chuck Taylor All Stars. Ei oferă purtătorului atât viteză, cât și posibilitatea zborului.

— Grozav! Perfect! am spus. Toată chestia acum este să-i găsesc.

Am continuat să alerg, fără să-mi iau ochii de la sol. După un minut am găsit sabia lui Aech și am adăugat-o la inventarul meu, dar mi-au trebuit alte cinci minute de căutare ca să dau

peste adidașii magici ai lui Art3mis, lângă capătul sudic al craterului. I-am încălțat și s-au ajustat imediat pentru a-mi cuprinde perfect labele picioarelor avatarului.

— Pe ăștia o să ți-i dau înapoi, Arty, am zis eu în timp ce șireturile se autoînnodau. Îți promit.

— Ar fi cazul să nu uiți promisiunea asta, a replicat ea. Erau favoriții mei.

Am alergat trei pași, am sărit în sus și am început să zbor. M-am ridicat și am efectuat un viraj, după care m-am îndreptat direct spre poartă. Dar în ultima clipă am virat la dreapta și am făcut un ocol scurt de 360 de grade. M-am oprit plutind staționar în fața porții deschise. Ușa de cristal atârna în văzduh la numai câțiva metri în față. Mi-a reamintit de ușa plutitoare din secvențele introductive ale serialului original *Zona crepusculară.*

— Ce mai aștepți? a strigat Aech. Sixerii pot apărea dintr-o clipă în alta!

— Știu, am încuviințat, dar înainte de a intra, trebuie să vă zic ceva tuturor.

— Și? a spus Art3mis. Zi odată! Trece timpul, idiotule!

— OK, OK! Voiam doar să vă spun că știu ce trebuie să simțiți voi trei în clipa asta. Felul cum s-au desfășurat lucrurile nu-i corect. Ar trebui să intrăm toți pe poartă. Așa că-nainte de a intra, vreau să știți ceva. Dacă ajung la ou, voi împărți banii premiului în mod egal între noi.

Tăcere.

— Alo? am zis după câteva secunde. M-ați auzit?

— Ești dement? a întrebat Aech. De ce-ai face una ca asta, Z?

— Fiindcă-i singurul lucru onorabil care poate fi făcut, am răspuns. Fiindcă de unul singur n-aș fi ajuns niciodată așa departe. Fiindcă toți patru merităm să vedem ce-i dincolo de poartă și să aflăm cum se termină jocul. Și fiindcă am nevoie de ajutorul vostru.

— Vrei, te rog, să repeți ultima chestie? a întrebat Art3mis.

— Am nevoie de ajutorul vostru, am spus. Aveți dreptate. Este unica mea ocazie de a trece prin a Treia Poartă. Altă șansă nu va mai exista, pentru nimeni. Sixerii vor sosi aici în curând și vor intra imediat după aceea prin poartă. De asta va trebui să trec prin ea înaintea lor, din prima încercare. Șansele mele de a reuși vor crește spectaculos dacă voi trei mă veți susține. Așa că... ce ziceți?

— Bazează-te pe mine, Z, a rostit Aech. Oricum intenționam să-ți îndrum neuronii jalnici.

— Și pe mine, a zis Shoto. Nu mai am nimic de pierdut.

— Să lămurim o chestie, a spus Art3mis. Noi te ajutăm să treci prin poartă și drept răsplată ești dispus să împărți banii premiului cu noi?

— Greșit, am zis eu. Dacă voi câștiga, voi împărți cu voi banii premiului, indiferent dacă mă veți ajuta sau nu. De aceea poate c-ar fi în interesul vostru să m-ajutați.

— Nu cred că mai este timp să punem toate astea în scris, nu? a întrebat Art3mis.

M-am gândit o clipă, după care am accesat meniul de comenzi al canalului meu PSV. Am inițiat o transmisiune în direct, pentru ca toți cei care-mi urmăreau canalul (contorul meu anunța că în clipa de față aveam peste două sute de milioane de spectatori) să poată auzi ce urma să spun.

— Salut! am rostit după aceea. Sunt Wade Watts, cunoscut ca Parzival. Vreau ca toată lumea să știe că dacă, și când, voi găsi oul de Paște al lui Halliday, jur prin prezenta că-mi voi împărți câștigul în mod egal cu Art3mis, Aech și Shoto. Așa să m-ajute Dumnezeu. Pe cuvânt de gunter. Să-mi sară ochii din cap. Orice alt jurământ vi se pare potrivit. Iar dacă mint, să fiu de-a pururi însemnat ca un gunoi de tot rahatul, demn s-o sugă Sixerilor.

După ce am terminat discursul, am auzit-o pe Art3mis zicând:

— Nenică, ești dus cu pluta? Glumisem!

— Aha! am zis. Sigur că da. Știam asta.

Mi-am trosnit încheieturile degetelor, apoi am zburat drept prin poartă și avatarul meu a dispărut în vârtejul de stele.

0037

M-am trezit într-un spațiu vast, întunecos și pustiu. Nu puteam zări pereții sau tavanul, totuși părea să existe o podea, pentru că stăteam pe ceva. Am așteptat câteva secunde, neștiind ce să fac. După aceea un glas electronic a bubuit, reverberând prin neant. Părea generat de un sintetizator vocal primitiv, precum cele utilizate în Q*Bert și Gorf.

— *Învinge timpul cel mai bun sau vei fi distrus*! a anunțat glasul.

Din înalt a apărut o rază de lumină. La baza coloanei aceleia lungi de lumină, în fața mea, se afla un automat vechi cu fise pentru jocuri de tip arcade. Am recunoscut imediat carcasa distinctivă, paralelipipedică. *Tempest.* Atari, 1980.

Am închis ochii și am plecat capul.

— *Rahat*! am murmurat. Gașcă, ăsta nu-i specialitatea mea.

— Haide, am auzit-o pe Art3mis șoptind. *Trebuia* să știi că *Tempest* va apărea cumva în a Treia Poartă. Era evident!

— Serios? am zis eu. De ce?

— Din cauza citatului de pe ultima pagină a *Almanahului*, a replicat ea. „Trebuie s-o-ngreunez, căci izbânda prea ușoară împuținează a câștigului valoare.”

— *Cunosc* citatul, am replicat iritat. Este din Shakespeare, însă bănuisem că era pur și simplu felul prin care Halliday ne anunța cât de dificilă va fi Vânătoarea.

— Așa este, a încuviințat Art3mis, dar era în același timp un indiciu. Citatul acela provenea din ultima piesă a lui Shakespeare, *Furtuna/Tempest.*

— Rahat! am șuierat. Cum dracu-am scăpat asta?

— Nici eu n-am făcut legătura, a recunoscut Aech. Bravo, Art3mis!

— Jocul *Tempest* apare de asemenea pentru scurt timp în videoclipul „Subdivisions” al lui Rush, a adăugat ea. Unul dintre favoritele lui Halliday. Cam greu de scăpat.

— Uau! a exclamat Shoto. E marfă rău.

— OK! am strigat. Ar fi trebuit să fi fost evident. Nu-i nevoie să-mi scoți ochii pentru asta!

— Să-nțeleg că n-ai prea exersat la jocul ăsta, Z? a zis Aech.

— L-am jucat puțin și cu mult timp în urmă. Dar nici pe departe suficient. Uitați-vă care-i scorul.

Am arătat spre monitor. Scorul maxim era 728 329 și inițialele de lângă el erau JDH – James Donovan Halliday. Așa cum mă temeam, contorul de credite din partea de jos a ecranului avea pe el cifra 1.

— Ups! a zis Aech. Un singur credit. La fel ca *Black Tiger.*

Mi-am reamintit de moneda pentru o viață suplimentară care stătea acum inutilă în inventarul meu și am scos-o. Dar când am băgat-o în fanta pentru monede, a căzut și a ieșit prin jgheabul

de jos. M-am aplecat s-o iau și am văzut că pe mecanismul de monede era lipit anunțul NUMAI FISE.

— Deci ideea asta nu ține, am comentat eu. Și nici nu văd vreun automat de fise prin jur.

— Se pare că dispui de un singur joc, a zis Aech. Totul sau nimic.

— Băi, n-am mai jucat *Tempest* de ani buni, am spus. Am belit-o. Este imposibil să pot depăși scorul cel mai bun al lui Halliday din prima mea încercare.

— Nici nu-i nevoie, a zis Art3mis. Uită-te la anul de Copyright.

Am privit partea de jos a ecranului: ©MCMLXXX ATARI.

— O mie nouă sute optzeci? a repetat Aech. La ce-l ajută asta?

— Chiar așa, am zis eu. La ce m-ajută asta?

— Asta înseamnă că-i prima versiune de *Tempest,* a explicat Art3mis. Versiunea care avea un bug în codul jocului. Când *Tempest* a ajuns în sălile de joc, puștii au descoperit că dacă mureai cu un anumit scor, automatul îți dădea o grămadă de credite gratuite.

— Of! am rostit cumva rușinat. N-am știut asta.

— Ai fi știut, a spus Art3mis, dacă te-ai fi documentat la fel de mult ca mine în privința jocului.

— La naiba, fată! a zis Aech. Ai niște cunoștințe foarte serioase.

— Mulțumesc, a spus ea. Nu-i rău să fii un geek obsesiv-compulsiv. Lipsit de viață socială.

Toți au izbucnit în râs, mai puțin eu. Eram mult prea nervos.

— Bine, Arty, am rostit. Ce trebuie să fac ca să capăt jocurile alea gratuite?

— Caut chiar acum în jurnalul meu, a spus.

Am putut auzi după aceea foșnet de hârtii. Părea că răsfoia prin paginile unei cărți reale.

— Ai din întâmplare la tine o copie primată a jurnalului? am întrebat-o.

— Mi-am scris mereu jurnalul de mână în caiete legate cu spirală, a răspuns ea. Și uite c-a fost o chestie bună, deoarece contul meu SISAO și totul din el tocmai a fost șters. S-au auzit alte foșnete. Uite aici! Mai întâi trebuie să depășești o sută optzeci de mii de puncte. După aceea să ai grijă să termini jocul cu un scor ale cărui ultime două cifre să fie zero șase,

unsprezece sau doisprezece. Dacă faci asta, capeți patruzeci de credite gratuite.

— Ești absolut sigură?

— Absolut, absolut.

— Bine, am spus. Îi dau drumul.

Am început să-mi efectuez ritualul dinaintea oricărui joc. Întinderi, trosnirea încheieturilor degetelor, rularea capului și a gâtului la dreapta și la stânga.

— Iisuse, mai termini *odată*? a intervenit Aech. Eu mor naibii de tensiune aici!

— Liniște! a zis Shoto. Nu stați pe capul omului, da?

Toți au tăcut până mi-am încheiat doparea psihică.

— Probabil c-o s-o iau în barbă, am rostit apoi am apăsat butonul pâlpâitor Player One.

Tempest folosea grafică vectorială din vechea școală, astfel că imaginile jocului erau create de linii de neon strălucitor trasate pe un ecran perfect negru. Primești imaginea văzută de sus a unui tunel tridimensional și folosești un cadran rotativ pentru a controla un „trăgător” care se deplasează în jurul perimetrului tunelului. Scopul jocului este să tragi în inamicii care ies din tunel spre tine și în același timp să te ferești de focul lor și să eviți alte obstacole. Pe măsură ce treci de la un nivel la altul, tunelurile capătă forme geometrice tot mai complexe, iar numărul inamicilor și obstacolelor ce vin spre tine crește enorm.

Halliday își setase automatul *Tempest* pe Turneu, așa că nu puteam începe jocul mai sus de nivelul nouă. Am avut nevoie de cincisprezece minute să depășesc scorul de 180 000 și am pierdut două vieți. Eram chiar mai jalnic decât crezusem. Când scorul mi-a ajuns la 189 412, mi-am înfipt deliberat trăgătorul într-o țepușă, terminându-mi ultima viață. Jocul mi-a cerut să-mi introduc inițialele și am tastat nervos: W-O-W.

Când am terminat, contorul de credite al jocului a sărit de la zero la patruzeci.

Ovațiile nebunești ale prietenilor mei mi-au detonat în urechi, cât pe-aici să-mi provoace un infarct.

— Art3mis, ești un geniu! am rostit după ce vacarmul s-a potolit.

— Știu.

Am apăsat din nou butonul Player One și am început al doilea joc, concentrându-mă acum să depășesc scorul maxim reușit de Halliday. Continuam să fiu neliniștit, dar considerabil mai puțin. Dacă nu izbuteam să depășesc scorul de data asta, mai aveam treizeci și nouă de șanse.

În timpul unei pauze dintre valuri, Art3mis a vorbit:

— Așadar, inițialele tale sunt W-O-W? „O” de la ce vine?

— Obtuz, am răspuns.

Ea a chicotit.

— Nu, vorbesc serios.

— Owen.

— Owen, a repetat ea. Wade Owen Watts. Drăguț.

După aceea a tăcut, deoarece a început următorul val. Am terminat al doilea joc după câteva minute cu scorul de 219 584. Nu oribil, dar hăt departe de ținta mea.

— Nu-i rău, a comentat Aech.

— Da, dar nici bine, a observat Shoto. După aceea a părut să-și aducă aminte că-l puteam auzi. Vreau să spun... mult mai bine, Parzival. Te descurci excelent.

— Mersi pentru votul de-ncredere, Shoto.

— Ia fii atent aici, a rostit Art3mis citind din jurnalul ei. Creatorul lui *Tempest,* Dave Theurer, s-a inspirat pentru joc dintr-un coșmar pe care-l avusese despre monștri care ieșeau dintr-o gaură în pământ și-l urmăreau.

A râs apoi în felul ei încet și melodios, pe care nu-l mai auzisem de atâta vreme.

— Nu-i cool, Z? a adăugat după aceea.

— E *foarte* cool, am răspuns.

Cumva simpla auzire a vocii ei mă relaxa. Cred că ea știa asta și de aceea continua să-mi vorbească. M-am simțit reenergizat. Am apăsat din nou butonul Player One și am început al treilea joc.

M-au privit jucând în tăcere totală. După aproape o oră, mi-am pierdut ultimul om. Scorul meu final a fost 435 977.

Imediat cum s-a terminat jocul, Aech a rostit:

— Vești proaste, *amigo.*

— Ce-i?

— Am avut dreptate. Când s-a declanșat Cataclistul, Sixerii aveau un grup de avataruri în rezervă, care aștepta imediat la

granița sectorului. După detonare, au reintrat în sector și au pornit direct spre Chthonia. Au…

Glasul ei s-a stins.

— *Ce* au?

— Acum cinci minute au intrat prin poartă, a răspuns Art3mis. Poarta s-a închis după intrarea ta, dar când au sosit, Sixerii au folosit trei din cheile lor și au intrat.

— Vrei să zici că Sixerii sunt deja în interiorul porții? Chiar acum?

— Sunt optsprezece, a zis Aech. Când au intrat prin poartă, fiecare dintre ei a ajuns într-o simulare independentă. O instanță separată a porții. Toți optsprezece joacă acum *Tempest,* la fel ca tine, și încearcă să depășească scorul lui Halliday. Și toți au folosit exploitul pentru a obține patruzeci de credite gratuite. Majoritatea nu se descurcă foarte bine, dar unul dintre ei are abilități serioase. Credem că probabil Sorrento operează avatarul respectiv. Acum tocmai începe al doilea joc.

— Stai o clipă! am întrerupt-o. Cum este posibil să știi toate astea?

— Pentru că-i putem vedea, a răspuns Shoto. În clipa de față toți cei logați la SISAO îi pot vedea. Te pot vedea și pe tine.

— *Despre ce dracu vorbești*?

— În clipa când cineva intră în a Treia Poartă, un feed în direct al avatarului său apare în partea de sus a Clasamentului, a spus Art3mis. Se pare că Halliday a dorit ca rezolvarea ultimei porți să fie un spectacol cu public.

— Stai așa, am rostit. Vrei să-mi spui că-n ultima oră toată lumea m-a privit cum joc *Tempest*?

— Corect, a răspuns Art3mis. Și te privește cum te cerți cu noi chiar acum. Așa că ai grijă ce vorbești.

— *De ce dracu’ nu mi-ați zis nimic*?

— N-am vrut să fii nervos, a spus Aech. Ori să te distragem.

— Aha, grozav! Perfect! Mulțumesc tare mult!

De acum zbieram aproape isteric.

— Calmează-te, Parzival, a zis Art3mis. Revino cu mintea la joc. Acum este ca o cursă de alergări. Imediat în urma ta sunt optsprezece avataruri Sixere. De aceea, trebuie ca jocul următor să conteze. Ai înțeles?

— Da, am răspuns expirând lent. Am înțeles.

Am inspirat din nou profund și am apăsat din nou butonul Player One.

Ca de obicei concurența mă făcea să dau ce aveam mai bun în mine. De data asta am reușit să mă focalizez. Spinner, zapper, super-zapper, termină un nivel, evită țepușele. Mâinile mele au început să manipuleze comenzile fără ca măcar să fiu nevoit să gândesc. Uitasem care era miza și uitasem de milioanele de oameni care mă priveau. M-am pierdut în joc.

Jucasem de peste o oră și tocmai terminasem nivelul 81, când am auzit în urechi altă explozie de ovații nebunești.

— Ai făcut-o! l-am auzit pe Shoto zbierând.

Ochii mi s-au ridicat iute spre partea de sus a ecranului. Scorul meu era 802 488.

Am continuat să joc, dorind instinctiv să obțin cel mai mare scor posibil. Apoi însă am auzit-o pe Art3mis dregându-și sonor glasul și mi-am dat seama că nu trebuia să merg mai departe. De fapt acum iroseam secunde prețioase, consumând avansul fragil pe care-l mai aveam înaintea Sixerilor. Mi-am sacrificat rapid cele două vieți suplimentare și pe ecran a pâlpâit GAME OVER. Mi-am tastat iarăși inițialele, care au apărut pe prima poziție a listei, deasupra scorului lui Halliday. După aceea monitorul s-a întunecat și în centrul lui a apărut un mesaj:

BRAVO, PARZIVAL!
PREGĂTEȘTE-TE PENTRU RUNDA 2!

Apoi automatul de jocuri a dispărut și avatarul meu a dispărut odată cu el.

M-am pomenit galopând peste costișa unui deal acoperit de ceață. Am presupus că eram călare pe un cal, deoarece mă legănam în sus și în jos și auzeam tropotul copitelor. Drept în față, din pâcle tocmai apăruse un castel cu aspect familiar.

Dar când am coborât ochii spre avatarul meu, am văzut că nu călăream un cal. Mergeam pe sol. Avatarul meu purta o armură din zale și avea brațele întinse înainte, ca și cum ar fi ținut niște frâie. Dar nu ținea nimic. Mâinile îi erau complet goale.

Am încetat să mai înaintez și sunetul copitelor a încetat de asemenea, dar abia după câteva secunde. M-am întors și am văzut sursa sunetului. Nu era un cal. Era un bărbat care ciocnea între ele două nuci de cocos.

Atunci am știut unde eram. În prima scenă din *Monthy Python și sfântul Graal.* Altul dintre filmele favorite ale lui Halliday și poate filmul cel mai iubit de geeki.

Părea să fie alt postsincron cinematografic, ca simularea *jocuri de război* din Prima Poartă.

Mi-am dat seama că-l jucam pe regele Arthur. Purtam același costum pe care-l purtase Graham Chapman în film, iar bărbatul cu nucile de cocos era credinciosul meu scutier Patsy, interpretat de Terry Gilliam.

Patsy s-a plecat și a mârâit puțin când m-am întors către el, dar n-a spus nimic.

— Este *Sfântul Graal* al lui Python! l-am auzit pe Shoto șoptind surescitat.

— *Mda,* am rostit uitând pentru o clipă ce trebuia să fac. Știu asta, Shoto.

Un avertisment mi-a pâlpâit brusc pe display: DIALOG INCORECT! În colțul display-ului a apărut scorul -100 puncte.

— Ai început cu dreptul, istețule, am auzit-o pe Art3mis.

— Anunță-ne dacă ai nevoie de ajutor, Z, a intervenit Aech. Flutură din mâini sau altceva și o să-ți suflăm replica următoare.

Am încuviințat din cap și am ridicat degetul mare în semn de aprobare. Nu credeam totuși că aveam să necesit mult ajutor. În ultimii șase ani urmărisem *Sfântul Graal* de exact 157 de ori. Știam pe dinafară fiecare cuvințel.

Am ridicat din nou ochii spre castelul din fața mea, conștient deja de ceea ce mă aștepta acolo. Am reînceput să „galopez”, ținându-mi frâiele invizibile. Odată în plus, Patsy a început să-și ciocnească nucile laolaltă, galopând înapoia mea. Când am ajuns la intrarea castelului, am tras de „frâie” și mi-am oprit „armăsarul”.

— Hooo! am strigat.

Scorul mi-a crescut cu 100 de puncte, revenind la zero.

Brusc doi soldați au apărut pe meterezele castelului, aplecându-se spre noi.

— Cine-i acolo? a strigat unul dintre ei.

— Sunt eu, Arthur, fiul lui Uther Pendragon, din castelul Camelot, am recitat. Regele britonilor! Învingătorul saxonilor! Suveranul întregii Anglii!

Scorul mi-a crescut cu alte 500 de puncte și un mesaj m-a informat că primisem o bonificație pentru accent și inflexiuni. M-am simțit relaxându-mă și mi-am dat seama că deja mă distram.

— Unde-s ceilalți? a replicat străjerul.

— Tot eu sunt, am continuat. Iar acesta este sluga mea credincioasă, Patsy. Am călărit în lungul și în latul țării, căutând cavaleri care să se alăture Curții mele din Camelot. Trebuie să vorbesc cu lordul și stăpânul vostru!

Alte 500 de puncte. Mi-am putut auzi prietenii chicotind și aplaudând.

— Ce? a replicat celălalt străjer. Călărit pe cal?

— Da! am spus.

100 de puncte.

— Folosești nuci de cocos!

— Ce? am spus.

100 de puncte.

— Ai două nuci de cocos și le ciocnești laolaltă!

— Și? Am călărit de când zăpezile iernii au acoperit tărâmul acesta, prin regatul Merciei, prin...

Alte 500 de puncte.

— De unde ai nucile de cocos?

Și tot așa. Personajul pe care-l jucam se schimba de la o scenă la alta, comutând la cel care avea cele mai multe replici. În mod incredibil, am ratat doar șase sau șapte. De fiecare dată când mă împotmoleam, ajungea să ridic din umeri – semnalul că aveam nevoie de ajutor – și Aech, Art3mis și Shoto erau încântați să-mi sufle cuvintele corecte. În restul timpului au rămas tăcuți, cu excepția ocazionalelor chicote sau a exploziilor de râs. Singura parte realmente dificilă a fost să nu râd eu însumi, mai ales când Art3mis a început să recite cu intonație perfectă replicile lui Carol Cleveland în scena din castelul Anthrax. Am pufnit totuși de câteva ori în râs și am fost penalizat cu scăderi de puncte. În rest, totul s-a desfășurat perfect.

Rejucarea filmului n-a fost doar ușoară – a însemnat o distracție totală.

Pe la jumătatea filmului, imediat după confruntarea mea cu cavalerii de Ni, am deschis o fereastră text pe display și am scris SITUAȚIA SIXERILOR?

— Cincisprezece dintre ei încă joacă Tempest, am auzit-o pe Aech. Însă trei au depășit scorul lui Halliday și acum sunt în simularea *Graal.* O pauză scurtă. Și liderul – Sorrento, credem noi – este la numai nouă minute în urma ta.

— Și până acum n-a greșit nicio replică din dialog, a adăugat Shoto.

Aproape c-am scăpat o înjurătură cu voce tare, dar m-am oprit la timp și am scris RAHAT!

— Exact, a zis Art3mis.

Am tras aer în piept și am revenit cu atenția la scena următoare („Povestea lui Sir Lancelot”). Aech a continuat să mă țină la curent cu situația Sixerilor de câte ori o ceream.

Când am ajuns la scena finală a filmului (asaltul castelului francez), am redevenit îngrijorat, întrebându-mă ce se va întâmpla în continuare. Prima Poartă îmi ceruse să interpretez un film (*Jocuri de război*), iar a Doua Poartă conținuse un joc video (*Black Tiger*). Până acum a Treia Poartă le avusese pe ambele. Știam că trebuia să mai existe și runda a treia, dar habar nu aveam ce putea fi.

Mi-am căpătat răspunsul după câteva minute. Imediat ce am terminat scena finală din *Sfântul Graal,* display-ul s-a întunecat și muzica idioată de orgă care sfârșește filmul a mai răsunat niște minute. După ce s-a oprit și ea, pe display a apărut scris:

FELICITĂRI!
AI AJUNS LA SFÂRȘIT!
READY PLAYER 1

Apoi textul s-a destrămat și m-am trezit într-o sală uriașă cu lambriuri de stejar, de dimensiunile unui antrepozit, cu tavan înalt și boltit și podea din lemn de tec lustruit. Fără ferestre și doar o singură ieșire – o ușă dublă mare în unul dintre cei patru pereți goi. În mijlocul spațiului acestuia larg se afla un echipament imersiv model mai vechi, dar din seria de lux. Era înconjurat de o sută de mese din sticlă, dispuse într-o elipsă mare. Pe fiecare masă se găsea alt model de home computer clasic sau sistem de jocuri video, însoțit de rackuri suprapuse ce păreau să conțină o colecție completă de periferice, controlere, software-uri și jocuri. Toate erau aranjate perfect, ca exponatele dintr-un muzeu. Privind împrejur, de la un sistem la următorul,

am observat că computerele păreau aranjate aproximativ cronologic. Un PDP-1. Un Altair 8800. Un IMSAI 8080. Un Apple I, imediat lângă un Apple II. Un Atari 2600. Un Commodore PET. Un Intellivision. Câteva modele diferite de TRS-80. Un Atari 400 și 800. Un ColecoVision. Un TI-99/4. Un Sinclair ZX80. Un Commodore 64. Diverse sisteme de jocuri Nintendo și Sega. Întreaga linie de Mac și PC, Playstation și Xbox. Elipsa era încheiată de o consolă SISAO conectată la echipamentul imersiv din mijloc.

Mi-am dat seama că mă aflam într-o recreare a biroului lui James Halliday, camera din reședința în care petrecuse majoritatea ultimilor cincisprezece ani ai vieții. Locul unde scrisese codul pentru ultimul lui joc, și cel mai măreț. Cel pe care îl jucam acum.

Nu văzusem niciodată fotografii ale acestei încăperi, dar configurația și conținutul ei fuseseră descrise în detaliu de cei care fuseseră angajați să o golească după decesul lui Halliday.

Am coborât ochii spre avatarul meu și am văzut că nu mai aveam forma unui cavaler Monty Python. Redevenisem Parzival.

Mai întâi, am făcut lucrul evident și am încercat ușa. Nu s-a clintit.

M-am întors spre cameră și am privit-o cu atenție, examinând șirul lung de monumente din istoria computerelor și jocurilor video.

În clipa aceea mi-am dat seama că elipsa în care erau dispuse alcătuia de fapt conturul unui ou.

Am recitat în minte cuvintele primei ghicitori a lui Halliday, cea din *Invitația lui Anorak*:

Trei chei ascunse deschid trei porți tăinuite
Unde veți fi testați pentru talente explicite
Și supraviețuitorii acestor strâmtori deosebite
Vor ajunge la Sfârșitul cu răsplăți fericite.

Ajunsesem la sfârșit. Acesta era. Oul de Paște al lui Halliday trebuia să fie ascuns undeva în camera asta.

0038

— Voi vedeți asta? am șoptit, întrebându-mi prietenii.

N-am primit niciun răspuns.

— Alo? Aech? Art3mis? Shoto? Nu mai sunteți acolo?

Tot niciun răspuns. Fie că Og le tăiase contactul audio cu mine, fie că Halliday scrisese codul pentru runda finală a porții astfel încât să nu fie posibil niciun fel de comunicare cu lumea exterioară. Eram aproape sigur că era a doua variantă.

O vreme am rămas locului, tăcut, nesigur ce să fac în continuare. După aceea mi-am urmat primul instinct și m-am dus la Atari 2600. Era conectat la un televizor color Zenith model 1977. Am pornit televizorul, însă nu s-a întâmplat nimic. După aceea am pornit Atari-ul. Tot nimic. Nu se aprindeau, deși ambele erau conectate la prize electrice montate în podea.

Am încercat Apple II de pe masa de alături. Nici el n-a pornit.

După câteva minute de experimentări, am descoperit că unicul computer care funcționa era și cel mai vechi, IMSAI 8080, același model pe care îl avea Matthew Broderick în *Jocuri de război.*

După inițializare, pe ecranul complet gol scria un singur cuvânt.

> *LOGIN*:
> *Am scris ANORAK și am apăsat Enter.*
> *IDENTITATE NERECUNOSCUTĂ- ÎNCHEIERE CONEXIUNE*

După aceea computerul s-a închis și a trebuit să-l reinițializez pentru ca să capăt din nou mesajul LOGIN.

Am încercat HALLIDAY. Fără succes.

În *Jocuri de război,* parola prin intrarea secretă care oferise acces la supercomputerul RCR era „Joshua”. Profesorul Falken, creatorul lui RCR, folosise ca parolă numele fiului său. Persoana pe care o iubea cel mai mult din toată lumea.

Am scris OG. N-a mers. N-a mers nici OGDEN.

Am scris KIRA și am apăsat tasta Enter.

> *IDENTITATE NERECUNOSCUTĂ – ÎNCHEIERE CONEXIUNE*

Am încercat toate prenumele părinților lui Halliday. Am încercat ZAPHOD, numele peștișorului lui. Apoi TIBERIUS, numele unei nevăstuici pe care o avusese cândva.

Niciunul dintre ele nu era parola.

M-am uitat la ceas. Eram în cameră de mai bine de zece minute, ceea ce însemna că Sorrento mă ajunsese din urmă. Prin urmare el era acum în propria lui copie de încăpere, probabil cu o echipă de experți în Halliday care-i șopteau sugestii în ureche, grație echipamentului imersiv ilegal. Probabil că lucrau deja pe o listă cu posibilități puse în ordinea priorităților, introducându-le pe cât de repede putea Sorrento să tasteze.

Eram în criză de timp.

Am scrâșnit din dinți de frustrare. Habar n-aveam ce să-ncerc în continuare.

Apoi mi-a reamintit un paragraf din biografia lui Ogden Morrow: *Sexul opus îi stârnea lui Jim o stare de nervozitate extremă, iar Kira a fost singura fată cu care l-am văzut vorbind vreodată relaxat. Dar chiar și atunci, era doar prin prisma personajului lui, Anorak, în timpul sesiunilor noastre de jocuri. Iar el i se adresa Kirei doar cu numele Leucosia, personajul ei D&D.*

Am reinițializat computerul. Când a reapărut mesajul LOGIN, am scris LEUCOSIA. Apoi am apăsat tasta Enter.

Toate sistemele din încăpere s-au activat. Zgomotul hard diskurilor ce se roteau, piuiturile autotestărilor și alte sunete specifice inițializărilor au reverberat din tavanul boltit.

Am alergat la Atari 2600 și am scotocit prin rackul gigantic cu cartușe de jocuri aranjate alfabetic de lângă el, până l-am găsit pe cel căutat: *Adventure.* L-am băgat în Atari și am apăsat butonul „Reset” ca să pornesc jocul.

Mi-au trebuit numai câteva minute ca să ajung în Camera Secretă.

Am înhățat sabia și i-am ucis pe cei trei dragoni. După aceea am găsit cheia neagră, am deschis porțile Castelului Negru și am intrat în labirint. Punctul gri era ascuns acolo unde trebuia să fie. L-am ridicat și l-am dus înapoi prin regatul micuț de numai 8 biți, l-am folosit ca să trec prin bariera magică și am intrat în Camera Secretă. Dar spre deosebire de jocul Atari original, această Cameră Secretă nu conținea numele lui Warren

Robinett, programatorul lui *Adventure.* În mijlocul ecranului se afla un oval mare și alb cu margini pixelate. Un ou.

Oul.

Pentru o clipă m-am zgâit amuțit la ecranul televizorului. După aceea am mișcat joystick-ul Atari la dreapta, deplasându-mi micuțul avatar pătrățos peste ecranul care pâlpâia. Difuzorul mono al televizorului a emis un *bip* electronic scurt când am coborât punctul cenușiu și am ridicat oul. A urmat apoi un fulger de lumină strălucitoare și am văzut că avatarul meu nu mai ținea joystick-ul. În palmele lui era acum un ou mare din argint în a cărui suprafață curbă puteam vedea reflecția distorsionată a avatarului.

Am izbutit în cele din urmă să nu mă mai holbez la el, am ridicat ochii și am văzut că ușa dublă din partea opusă a încăperii fusese înlocuită cu un portal cu rama din cristal care ducea înapoi în sala Castelului Anorak. Castelul părea să fi fost complet restaurat, deși serverul SISAO avea să se reseteze după câteva ore.

Am privit pentru ultima oară în jurul biroului lui Halliday, după care, strângând oul în palme, am traversat camera și am pășit prin ieșire.

După ce am trecut, m-am răsucit imediat, la timp pentru a vedea cum Poarta de Cristal se transforma într-o ușă mare din lemn încastrată în peretele castelului.

Am deschis ușa de lemn. Înapoia ei o scară în spirală suia în vârful celui mai înalt turn din Castelul Anorak. Acolo am găsit biblioteca lui Anorak. În jurul odăii se înșiruiau rafturi uriașe, ticsite de pergamente vechi și tomuri colbuite cu vrăji.

M-am apropiat de fereastră și am privit panorama uimitoare a peisajului înconjurător. Nu mai era pământ sterp. Efectele Cataclistului fuseseră anulate și toată Chthonia părea să fi fost restaurată odată cu castelul.

M-am uitat apoi în jurul încăperii. Imediat sub pictura familiară a dragonului negru se afla un piedestal ornat din cristal pe care stătea un potir din aur încrustat cu diamante minuscule. Diametrul lui era pe măsura oului de argint.

Am așezat oul în potir și s-a potrivit perfect.

În depărtare a răsunat o fanfară de trompete și oul a început să strălucească.

— Ai câștigat, a rostit o voce.

M-am întors și am văzut că Anorak stătea chiar înapoia mea. Mantia lui neagră ca obsidianul părea să absoarbă toată lumina soarelui din cameră.

— Felicitări! a adăugat el și a întins o mână cu degete lungi.

Am șovăit, întrebându-mă dacă nu cumva era alt truc. Sau poate un test final…

— Jocul s-a terminat, a spus Anorak parcă citindu-mi gândurile. A sosit momentul să-ți primești premiul.

I-am privit mâna întinsă. Apoi, după altă ezitare de moment, am prins-o.

În spațiul dintre noi a irupt o cascadă de fulgere albastre, al căror păienjeniș ne-a cuprins pe amândoi, ca și cum o supratensiune trecea de la avatarul lui la al meu. Fulgerele au încetat și am văzut că Anorak nu mai era îmbrăcat în mantia neagră de vrăjitor. Ba chiar nu mai semăna defel cu Anorak. Era mai scund, mai slab și cumva mai puțin arătos. Acum semăna cu James Halliday.

Palid. De vârstă mijlocie. Purta blugi uzați și un tricou *Space Invaders* decolorat.

Am coborât ochii spre propriul meu avatar și am descoperit că purta mantia lui Anorak. De asemenea, pictogramele și afișajele de pe perimetrul display-ului meu se schimbaseră. Toate valorile de statut erau maxime și dețineam o listă de vrăji, puteri inerente și articole magice care părea interminabilă.

Contoarele de nivel și *hit points* ale avatarului aveau înaintea lor simbolul infinit.

Iar creditul meu arăta acum un număr cu douăsprezece cifre. Eram multimiliardar.

— Parzival, a rostit Halliday, îți încredințez protecția lui SISAO. Avatarul tău este nemuritor și atotputernic. Poți căpăta orice vrei – ajunge să-ți pui dorința. Nu-i rău, este? S-a aplecat spre mine și a continuat cu glas mai scăzut: Fă-mi o favoare. Încearcă să-ți folosești puterile doar pentru lucruri bune. OK?

— OK, am rostit aproape în șoaptă.

Halliday a zâmbit, după care a descris un cerc larg cu brațul.

— Castelul acesta este acum al tău. Am scris codul acestei camere, astfel încât doar avatarul tău să poată intra aici. Am făcut-o pentru a mă asigura că numai tu vei avea acces la asta.

S-a apropiat de un raft de pe pereți și a tras afară un volum. Am auzit un clic, după care raftul a glisat în lateral, dezvăluind o

placă metalică pătrată încastrată în perete. În centrul ei se afla un buton roșu uriaș, pe care era inscripționat un singur cuvânt: ÎNCHIDERE.

— Eu îl numesc Marele Buton Roșu, a zis Halliday. Dacă îl apeși, va închide tot SISAO și va lansa un vierme care va șterge tot ce este stocat pe serverele GSS, inclusiv codul-sursă pentru SISAO. El va închide SISAO pentru totdeauna. A pufnit. Așa că nu-l apăsa decât dacă ești absolut sigur că trebuie s-o faci realmente, OK? Mi-a surâs strâmb: Am încredere în judecata ta.

A împins după aceea raftul cu cărți la loc, ascunzând butonul. Apoi m-a surprins, punându-și brațul după umerii mei.

— Fii atent, a rostit pe un ton confidențial. Înainte de a pleca, mai trebuie să-ți spun un lucru. Ceva ce eu însumi n-am înțeles decât când era deja prea târziu.

M-a condus la fereastră și a arătat panorama dinapoia ei,

— Eu am creat SISAO pentru că nu m-am simțit niciodată în largul meu în lumea reală. N-am știut cum să mă conectez cu oamenii de acolo. Mi-a fost frică de ei, toată viața. Până în clipa când am știut că voi muri. Atunci am înțeles că oricât de terifiantă și dureroasă poate fi realitatea, ea este de asemenea unicul loc în care poți să găsești adevărata fericire. Pentru că realitatea este *reală.* Înțelegi?

— Da, am spus. Cred că da.

— Bun, a zis el și mi-a făcut cu ochiul. Să nu comiți aceeași greșeală ca mine. Să nu te ascunzi aici pe vecie.

A zâmbit și s-a îndepărtat câțiva pași.

— Perfect. Cred că asta a fost tot. Este timpul să părăsesc locul ăsta plicticos.

Apoi Halliday a început să dispară. Mi-a surâs și a fluturat din mână, în vreme ce avatarul lui se destrăma lent.

— Mult noroc, Parzival! a spus el. Și mulțumesc. Mulțumesc că ai jucat jocul meu.

După aceea a pierit complet.

•

— Gașcă, sunteți aici? am rostit după câteva minute.

— Da! s-a auzit vocea surescitată a lui Aech. Poți să ne-auzi?

— Da, acum pot. Ce s-a-ntâmplat?

— Imediat ce ai intrat în biroul lui Halliday, sistemul ne-a tăiat conexiunile vocale cu tine, ca să nu-ți putem transmite nimic.

— Din fericire, n-ai avut nevoie oricum de ajutorul nostru, a zis Shoto. Ai făcut o treabă bună, *hombre.*

— Felicitări, Wade! am auzit-o pe Art3mis.

Și mi-am dat seama că o spusese cu sinceritate.

— Mulțumesc, am zis, dar n-aș fi putut reuși fără voi toți.

— Ai dreptate, a spus Art3mis. Nu uita să amintești asta când vei vorbi cu mass-media. Og zice că sute de reporteri au pornit deja încoace.

M-am întors și am privit raftul de cărți care ascundea Marele Buton Roșu.

— Voi ați văzut tot ce mi-a zis Halliday înainte de a dispărea? am întrebat.

— Nu, a răspuns Art3mis. Am văzut numai până când ți-a spus să încerci „să-ți folosești puterile doar pentru lucruri bune”. După aceea videofeedul tău s-a întrerupt. Ce s-a mai întâmplat?

— Nu mare lucru, am zis eu. O să vă povestesc mai târziu.

— Gagiule, a zis Aech, ar trebui să te uiți pe Clasament.

Am deschis o fereastră și am apelat Clasamentul. Lista cu cele mai mari punctaje dispăruse. Acum pe site-ul lui Halliday era afișată doar o imagine a avatarului meu, îmbrăcat în mantia lui Anorak, cu oul de argint în brațe, însoțit de cuvintele PARZIVAL ÎNVINGĂTOR!

— Ce s-a-ntâmplat cu Sixerii? am întrebat eu. Cei care încă se aflau în poartă?

— Nu suntem siguri, a răspuns Aech. Videofeedurile lor au dispărut când s-a modificat Clasamentul.

— Poate că avatarurile le-au fost omorâte, a sugerat Shoto. Sau poate...

— Poate c-au fost doar evacuate din poartă, am spus eu.

Am apelat harta Chthoniei și am văzut că acum mă puteam teleporta oriunde în SISAO, selectând pur și simplu destinația dorită. Am transfocat pe Castelul Anorak și am atins un punct în fața intrării principale, iar în clipa următoare avatarul meu stătea acolo.

Avusesem dreptate. Când ieșisem din a Treia Poartă, cele optsprezece avataruri Sixere care erau înăuntru fuseseră ejectate din poartă și duse în fața castelului. Acum stăteau acolo, cu expresii derutate pe chipuri, când am apărut înaintea lor în toată splendoarea noilor mele veșminte. Toate m-au privit fix câteva clipe, după care au scos arme și săbii, pregătindu-se

de atac. Toate păreau identice, așa că nu puteam spune care dintre ele era controlat de Sorrento. Deși în momentul acesta chiar nu-mi mai păsa.

Utilizând noua interfață superuser a avatarului meu, am făcut un gest de măturare cu mâna, selectând toate avatarurile Sixere de pe display. Contururile lor au început să strălucească roșu. După aceea am atins pictograma craniu și oase încrucișate care exista acum pe bara de unelte a avatarului meu. Instantaneu cele optsprezece avataruri Sixere s-au prăbușit moarte. Corpurile le-au pierit lent, lăsând în urmă grămăjoare de arme și prăzi.

— Să dea dracii! l-am auzit pe Shoto în comunicator. Cum ai făcut asta?

— L-ai auzit pe Halliday, a spus Aech. Avatarul lui este nemuritor și atotputernic.

— Da, am încuviințat. Și n-a fost o glumă.

— Halliday a mai spus că poți avea orice dorești, a zis Aech. Care va fi primul lucru pe care-l dorești?

Am căzut o clipă pe gânduri, apoi am apăsat noua pictogramă Comandă care-mi apăruse pe periferia display-ului și am rostit:

— Vreau să fie reînviați Aech, Art3mis și Shoto.

O fereastră de dialog, mi-a cerut să confirm ortografia numelor, după care sistemul m-a întrebat dacă pe lângă reînvierea avatarurilor lor, doream să le restaurez și toate articolele pe care le pierduseră. Am apăsat pictograma „Da”. În centrul display-ului a apărut mesajul: REÎNVIERE ÎNCHEIATĂ. AVATARURI RESTABILITE.

— Gașcă, am spus, acum ați putea-ncerca să vă relogați la conturile voastre.

— Am pornit deja! a strigat Aech.

După câteva secunde Shoto s-a relogat și avatarul i s-a materializat la mică distanță în fața mea, exact acolo unde fusese omorât cu câteva ore în urmă. A pornit în fugă spre mine, rânjind cu gura până la urechi.

— *Arigato,* Parzival-san! a spus și a făcut o plecăciune adâncă.

I-am răspuns în același fel, după care el m-a îmbrățișat.

— Bine ai revenit! i-am urat.

După alt moment Aech a ieșit din castel și a alergat spre noi.

— Ca nou, a comentat el privindu-și zâmbitor noul avatar. Mulțam, Z.

— *De nada.* Am întors capul spre intrarea castelului. Unde-i Art3mis? Ar fi trebuit s-apară lângă tine…

— Nu s-a mai logat, a spus Aech. A zis că voia să iasă afară și să respire aer curat.

— Ai văzut-o? Cum… Am căutat cuvintele potrivite. Cum arată?

Amândoi mi-au zâmbit, apoi Aech mi-a pus o mână pe umăr.

— A spus că te-așteaptă afară. Oricând ești gata să te-ntâlnești cu ea.

Am aprobat din cap. Eram pe punctul să-mi ating pictograma „Logout”, când Aech a ridicat mâna.

— Stai așa! Înainte să te deloghezi, trebuie să vezi ceva, a zis ea/el – și a deschis o fereastră în fața mea. Asta se difuzează chiar acum pe toate newsfeedurile. Federalii tocmai l-au ridicat pe Sorrento pentru anchetare. Au intrat cu mandat în sediul IOI și l-au luat direct din fotoliul haptic!

Pe fereastră a început să ruleze un videoclip. Filmări cu camera de mână, care arătau o echipă de agenți federali care-l ducea pe Sorrento prin recepția sediului central IOI. Continua să poarte costumul haptic și era urmat îndeaproape de un bărbat cu păr sur, în costum, despre care am presupus că era avocatul lui. Sorrento părea mai degrabă iritat, de parcă totul n-ar fi fost decât un inconvenient lipsit de importanță. Pe banda de știri din partea de jos a ecranului scria: *Director executiv IOI acuzat de crimă.*

— Newsfeedurile au difuzat toată ziua videoclipuri extrase din captura de simulare a sesiunii tale chatlink cu Sorrento, a spus Aech oprind videoclipul. Mai ales partea în care a amenințat că te va ucide, după care a detonat rulota mătușii tale.

Aech a apăsat Play și newsfeedul a continuat. Agenții federali îl purtau pe Sorrento prin recepția ticsită cu reporteri care se împingeau între ei și strigau întrebări. Cel care filma materialul pe care-l urmăream s-a repezit brusc și a împins videocamera în fața lui Sorrento.

— Ați ordonat personal uciderea lui Wade Watts? a strigat el. Ce simțiți acum când ați pierdut competiția?

Sorrento a zâmbit, dar n-a răspuns. După aceea avocatul lui a pășit în fața videocamerei și s-a adresat reporterilor:

— Acuzațiile aduse clientului meu sunt absurde. În mod clar, captura de simulare care a fost pusă în circulație este un fals. Deocamdată nu avem alte comentarii.

Sorrento a încuviințat din cap. A continuat să surâdă în vreme ce agenții federali l-au scos din clădire.

— Probabil că ticălosul va scăpa basma curată, am zis eu. IOI își poate permite să angajeze avocații cei mai buni din lume.

— Da, așa este, a încuviințat Aech. După aceea și-a etalat surâsul lui de pisică Cheshire. *Dar acum și noi putem face asta.*

0039

Când am ieșit din modulul imersiv, Og mă aștepta.

— Bravo, Wade! a zis el și m-a strâns cu putere la piept. Bună treabă!

— Mulțumesc, Og.

Eram încă amețit și mă simțeam nesigur pe picioare.

— În timp ce erai logat, a zis el, au sosit câțiva directori executivi de la GSS. Plus toți avocații lui Jim. Te așteaptă sus. Așa cum poți bănui, sunt nerăbdători să discute cu tine.

— Trebuie să vorbesc cu ei chiar acum?

— Bineînțeles că nu! a izbucnit el în râs. Nu uita că toți lucrează acum pentru tine. Lasă-i să aștepte cât ai chef! S-a aplecat mai aproape de mine: Este și avocatul meu cu ei. Un tip de treabă. Un adevărat pitbull. O să aibă grijă să nu te aburească nimeni, OK?

— Mulțumesc, Og, am repetat. Îți rămân dator.

— Aiurea! a exclamat el. Eu ar trebui să-ți mulțumesc. De câteva decenii nu m-am mai distrat așa grozav! Te-ai descurcat bine, puștiule.

Am privit în jur, descumpănit. Aech și Shoto erau tot în modulele lor imersive, susținând o conferință de presă online ad-hoc. Însă modulul lui Art3mis era gol. M-am întors către Og.

— Știi încotro s-a dus Art3mis?

El a zâmbit larg și a întins un braț:

— Suie pe scara aia și ieși pe prima ușă pe care o vezi. A spus c-o să te aștepte în centrul labirintului din gard viu. Surâsul i s-a

lățit și mai mult. Este un labirint simplu. Ar trebui s-o găsești destul de repede.

Am pășit afară și am mijit ochii, adaptându-i la lumină. Aerul era cald și soarele suise deja mult pe cer. Nu se zărea niciun nor.

Era o zi frumoasă.

Labirintul din gard viu acoperea câțiva acri de teren înapoia vilei. Intrarea reproducea fațada unui castel prin ale cărui porți deschise se pătrundea în labirint. Pereții din gard viu des ai acestuia erau înalți de trei metri, astfel că era imposibil să tragi cu ochiul pe deasupra lor, chiar dacă te-ai fi suit pe una dintre băncuțele plasate înăuntru.

Am intrat și pentru câteva minute m-am învârtit în cerc, derutat. În cele din urmă mi-am dat seama că schema labirintului era identică celei din *Adventure.*

După aceea mi-au trebuit numai câteva minute ca să ajung în zona mare și deschisă din centru. Acolo se afla o fântână, cu sculpturi în piatră ce reproduceau dragonii în formă de rațe din *Adventure.* Cei trei dragoni scuipau prin boturi jeturi de apă în loc de văpăi de foc.

Apoi am zărit-o.

Stătea pe o băncuță din piatră și privea în bazinul fântânii. Era cu spatele la mine și ținea capul plecat. Părul lung și negru îi curgea peste umărul drept. Am văzut că-și frământa mâinile în poală.

Mi-a fost frică să mă apropii. În cele din urmă mi-am adunat curajul să vorbesc.

— Bună! am rostit.

Ea a ridicat capul la auzul vocii mele, dar nu s-a întors.

— Bună! am auzit-o.

Și era vocea ei, vocea lui Art3mis. Vocea pe care ascultasem de atâtea ori. Iar asta mi-a dat curajul să înaintez.

Am ocolit fântâna și m-am oprit după ce am ajuns în fața ei. Când m-a auzit apropiindu-mă, și-a întors capul, ferindu-și ochii și ținându-mă în afara câmpului ei vizual.

Dar eu o puteam vedea.

Arăta exact ca în fotografia din dosarul Sixerilor. Avea același corp rubensian. Aceeași piele albă, pistruiată. Aceiași ochi căprui și păr negru ca pana corbului. Același chip frumos și rotund, cu același semn din naștere roșiatic. Însă, spre

deosebire de fotografia aceea, nu încerca să-l ascundă cu o șuviță de păr. Își pieptănase părul spre spate, ca să-l pot zări.

Am așteptat în tăcere. Ea tot n-a ridicat ochii.

— Arăți exact așa cum mi te-am închipuit dintotdeauna, am rostit eu. Frumoasă.

— Serios? a rostit ea încetișor.

Fără grabă, s-a întors cu fața la mine, examinându-mă treptat, începând de la picioare și până la chipul meu. Ochii noștri s-au întâlnit în cele din urmă și mi-a surâs nervos.

— Ca să vezi, a rostit după aceea. Arăți așa cum mi te-am închipuit și eu dintotdeauna. Urât ca naiba.

Amândoi am izbucnit în râs și majoritatea tensiunii palpabile între noi s-a destrămat. După aceea ne-am privit ochi în ochi pentru un timp care mi s-a părut foarte lung. Mi-am dat seama că era de asemenea prima dată când ne priveam ochi în ochi.

— Nu am făcut cunoștință în mod oficial, a zis ea. Pe mine mă cheamă Samantha.

— Încântat de cunoștință Samantha. Eu sunt Wade.

— Mă bucur că te cunosc în sfârșit personal, Wade.

A atins ușor cu palma banca, lângă ea, și m-am așezat.

După o tăcere prelungă, a rostit:

— Și-acum ce va fi?

Am zâmbit.

— Vom folosi tot mălaiul pe care tocmai l-am câștigat pentru a-i hrăni pe toți de pe planetă. Vom face din lumea asta un loc mai bun, nu?

A surâs.

— Nu vrei mai bine să construiești o navă interstelară gigantică, s-o burdușești cu jocuri video, junk food și sofale confortabile, pentru ca după aceea să pleci naibii de-aici?

— Sunt dispus să fac și asta, am replicat. Dacă înseamnă că-mi pot petrece restul vieții cu tine.

Mi-a aruncat un zâmbet sfios.

— Vom mai vedea. La urma urmelor, abia ne-am cunoscut.

— Te iubesc!

Buza ei inferioară a început să-i tremure.

— Ești sigur în privința asta?

— Da, sunt. Fiindcă-i adevărat.

Mi-a surâs, dar am văzut că începuse să plângă.

— Îmi pare rău că m-am despărțit de tine, a zis ea. Că am dispărut din viața ta. Am...

— E-n regulă, am oprit-o. Acum înțeleg de ce ai făcut-o.

A părut ușurată.

— Înțelegi?

Am aprobat din cap.

— Ai procedat corect.

— Crezi asta?

— Păi, noi am câștigat, nu?

Mi-a zâmbit și i-am răspuns la zâmbet.

— Uite ce-i, am rostit, nu trebuie să ne grăbim, ci putem merge cât de încet vrei. Sunt un tip realmente de treabă, odată ce ajungi să mă cunoști. Mă jur.

A râs și și-a șters câteva lacrimi, totuși n-a spus nimic.

— Am menționat oare că sunt de asemenea extrem de bogat? am zis. Sigur că da, și tu ești extrem de bogată, așa că nu cred că ăsta ar fi un atu foarte convingător.

— Nu trebuie să mă convingi de nimic, Wade, a spus ea. Ești prietenul meu cel mai bun. Ești persoana mea favorită. Aparent cu efort, m-a privit în ochi: Mi-ai lipsit cu adevărat, știi asta?

Am simțit că-mi luase inima foc. Mi-au trebuit câteva clipe să-mi adun curajul; după aceea, m-am întins și am apucat-o de mână. Am stat așa o vreme, ținându-ne de mâini, bucurându-ne de senzația nouă și ciudată de a ne atinge unul pe altul.

Ceva mai târziu ea s-a aplecat și m-a sărutat. A fost așa cum promiseseră toate cântecele și poeziile că va fi. M-am simțit minunat. De parcă aș fi fost lovit de trăsnet.

Și atunci mi-am dat seama că, pentru prima dată de când mă știam, nu aveam absolut nicio dorință să mă reloghez la SISAO.

Mulțumiri

Multe dintre persoanele mele favorite au căpătat ciorne timpurii ale acele acestei cărți și toate mi-au oferit feedback inestimabil și încurajări. Mulțumirile mele sincere se îndreaptă către Eric Cline, Susan Somers-Willett, Chris Beaver, Harry Knowles, Amber Bird, Ingrid Richter, Sara Sutterfield Winn, Jeff Knight, Hilary Thomas, Anne Miano, Tonie Knight, Nichole Cook, Cristin O'Keefe Aptowicz, Jay Smith, Mike Henry, Jed Strahm, Andy Howell și Chris Fry.

Îi sunt de asemenea îndatorat lui Yfat Reiss Gendell, Cea Mai Cool Agentă Din Universul Cunoscut, care a izbutit să-mi materializeze unele dintre visurile mele de o viață la numai câteva luni după ce am cunoscut-o. Le mulțumesc de asemenea lui Stéphanie Abou, Hannah Brown Gordon, Cecilia Campbell-Westlind și tuturor tipilor extraordinari de la Foundry Literary and Media.

Un „mulțam!" uriaș către uluitorul Dan Farah, prietenul, managerul și complicele meu de la Hollywood. Recunoștința mea se îndreaptă de asemenea spre Donald De Line, Andrew Haas și Jesse Ehrman de la Warner Bros., care au avut încredere că din cartea aceasta va ieși un film excelent.

Îi mulțumesc incredibil de talentatei și susținătoarei echipei de la Crown, care-i include pe Patty Berg, Sarah Breivogel, Jacob Bronstein, David Drake, Jill Flaxman, Jacqui Lebow, Rachelle Mandik, Maya Mavjee, Seth Morris, Michael Palgon, Tina Pohlman, Annsley Rosner și Molly Stern. Ca și fantasticei mele corectoare, Deanna Hoak, care în trecutul ei a găsit Camera Secretă din *Adventure.*

Datorez de asemenea o gratitudine specială lui Julian Pavia, excepționalul meu redactor, care a crezut în capacitatea mea de scriitor cu mult înainte să fi terminat cartea de față. Inteligența lui remarcabilă, discernământul și atenția permanentă la detalii m-au ajutat să modelez *Ready Player One* în cartea care am dorit mereu să fie, iar în decursul procesului a făcut din mine un scriitor mai bun.

În cele din urmă, doresc să le mulțumesc tuturor scriitorilor, cineaștilor, actorilor, artiștilor, muzicienilor, programatorilor,

designerilor de jocuri și geeki ale căror realizări le-am omagiat în povestea aceasta. Ei toți m-au încântat și m-au iluminat și sper că – precum vânătoarea lui Halliday – cartea îi va inspira și pe alții să le caute creațiile.

Sfârșit

virtual-project.eu



